CYBERSTRATEGE
VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

LA FLECHE BRISEE
la conquête de l'ouest

FALLSCHIRMJAEGER
L'assaut sur la Hollande, 1940

DE BELLIS ANTIQUITATIS
La nouvelle édition d'un classique

EUROPA UNIVERSALIS
La marche vers la gloire

N°39 BIMESTRIEL - JUILLET-AOUT 2001
5,95 €/39 FF
Belgique : 285 FB/7,06 € - Can : $ 8.95

BATISSE 01

KIPPOUR 73

L 9567 - 39 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Ce numéro nous entraîne dans les sables du Sinai et sur les hauteurs du Golan pour un « deux jeux en un » qui vous permettra de rejouer les événements principaux de la Guerre israélo-arabe de 1973. Blindés, missiles, chasseurs-bombardiers sont au rendez-vous de ce premier jeu « moderne » abordé par *VaeVictis* ; En souhaitant qu'il vous procure de bonnes heures de jeu.

Pour les fanas de périodes plus anciennes, le numéro 42 proposera lui aussi un sujet neuf : l'Empire romain face aux invasions barbares des premiers siècles après J.-C., de quoi vous faire saliver d'avance, je l'espère: Sujet demandé par beaucoup et depuis longtemps, les Guerres indiennes (et les *gunfights*), font leur apparition dans *VaeVictis*, deux scénarios vous sont proposés dont le fameux « Duel à OK Corral », mais attendez-vous à rejouer *Custer's last stand* bientôt.

L'actualité des jeux en boîte est un peu pauvre actuellement, mais de nombreux jeux sont en passe d'être publiés aux Etats-Unis et le prochain numéro devrait être plus copieux.

Enfin, *DBA 2* est sortie et honnêtement, pour initier de nouveaux joueurs à l'antique-médiéval, c'est vraiment ce qui se fait de mieux, analyse dans ce n°.

Bonnes vacances pour ceux qui partent en juillet et rendez-vous en août pour les autres, bon jeu à tous.

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers,

The Yom Kippur war is the first modern game produced by VaeVictis *and I hoppe you will like it. Also in this issue, you will find a game on the Wild Wild West, with Indians, Outlaws and the US cavalry to be played with figures, and several scenarios on La flèche brisée, ASL and EPT II.*

There is an exemple of play on the back of the map, so don't forget to have alook at it !

Good vacations and enjoy your time !

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

ORDRE DE BATAILLE N° 39

JUILLET-AOUT 2001

	Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations	
ANALYSE : ***Fallschirmjaeger***	4
SCENARIO *ASL* : ***Suez 1956***	6
SCENARIO *EPT II* : ***France 1944***	8
ANALYSE : ***DBA Seconde édition***	9
REGLES + SCENARIOS : ***La Flèche brisée***	12
ART DE LA GUERRE : La campagne du Pacifique	20
ENCART-JEU : ***KIPPOUR 73,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions	30
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés	40
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire	42
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines	44
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures	46
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**	52

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

- ***1870*** : Errata et précisions
- ***Comptes rendus*** : Les derniers tournois
- ***Kippour 73 :*** Exemple de jeu
- ***DBR sur le Net***
- ***Les petites annonces***

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Alexandre Thers, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Antoine Poggioli
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : elodie.paillet@histecoll.com

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04.
E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistants commerciaux : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09
Frédéric Maréchal. Tél : 01.40.21.75.34
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 31 € / 203,35 FF.
UE et autres pays : 37 € / 242,70 FF.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP. tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1565 FB / 38,80 € port compris
12 numéros : 3130 FB / 77,59 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2001. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
Présente

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE *Vae 39*

Paiements en FF acceptés jusqu'au 31 décembre 2001

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11

Je désire recevoir..... exemplaires de :

DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑

LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑

au prix unitaire de 10,52 € (69 FF) + **3,90 €** (25,85 FF) de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets

Je joins mon paiement par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :

❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ...../.....

Nom ..... Prénom.....

Adresse .....

Code postal .....Ville .....Pays.....

FALLSCHIRMJAEGER

La plus belle victoire para de l'histoire

Le 10 Mai 1940 est évidemment la date du déclenchement de l'invasion allemande qui allait réduire la France à un rôle de spectateur au cours de la Seconde Guerre mondiale. C'est aussi la date où, plus au nord, quelques milliers d'hommes signaient la plus belle réussite de l'arme parachutiste, contraindre une nation entière à la reddition !

Grégory ANTON

Fallschirmjaeger (parachutiste en allemand) est le titre du huitième jeu de la série *Standard Combat Series* de The Gamers. Il a pour thème les combats des parachutistes allemands aux alentours de Rotterdam et de La Haye en 1940.

Un sujet méconnu

S'il est inscrit dans la mémoire collective que le 10 mai 1940 correspond à l'une des dates les plus funestes de la France avec le début de son effondrement face à l'invasion allemande, nous ignorons le plus souvent ce qui s'est passé plus au nord face à nos alliés. Ainsi, si on évoque les opérations aéroportées allemandes de cette époque, il sera question de la capture du fort d'Eben Emael aux alentours de Liège. Qui pensera à l'assaut aéroporté face au réduit néerlandais ?

Pourtant, il ne s'agit pas de la capture d'un fort par quelques centaines de parachutistes qui permit la traversée d'un fleuve mais bien d'une opération massive qui élimina tout un pays de la guerre ! On peut d'une certaine manière en déduire qu'il s'agit de l'opération aéroportée qui eut le plus de conséquences à travers l'histoire.

En outre, cette entreprise ne mobilisa pas moins de deux divisions allemandes, la 7e de parachutistes et la 22e aéroportée, et ne fut pas la promenade militaire que l'on pourrait croire. Les forces néerlandaises n'étaient pas négligeables et elles ont démontré aux stratèges allemands à quel point leur plan était audacieux, sinon irréaliste.

En fait, si les paras ont réussi à tenir jusqu'à l'arrivée des premiers éléments blindés, ils ont été bien loin d'atteindre tous leurs objectifs aussi bien dans la capture de territoires que dans celle de personnalités. La fuite du gouvernement et de la reine en Grande-Bretagne a en effet permis d'entretenir l'esprit de résistance néerlandais.

Un produit de qualité

Sans revenir dans le détail sur les principes de la *Standard Combat Series* (cf. VV n°33 pour une présentation plus précise), rappelons simplement que la séquence de jeu est essentiellement réduite à Mouvement – Combat – Exploitation, avec comme principales originalités des possibilités de réaliser des tirs d'artillerie et des *Overuns*. De même, les unités ont seulement des valeurs de combat, de mouvement et d'empilement. Bref, un système très simple, abordable par un très large public. Toutefois, grâce à l'ajout de règles spéciales, simples et bien pensées, propres à chaque jeu, les joueurs ont une présentation correcte des événements simulés. Par conséquent, cette série réussit l'exploit avec des règles similaires de proposer aux joueurs une simulation de l'invasion de la France en 1914 à l'échelle de la division ainsi que l'assaut aéroporté des Pays-Bas en 1940 au niveau de la compagnie avec une égale réussite.

Le matériel proposé dans *Fallschirmjaeger* est dans la lignée des produits The Gamers où la sobriété élégante domine. La carte et les 560 pions sont fonctionnels et très réussis. On appréciera notamment le verso des pions paras qui représente leur mode de transport (un parachutiste ou un hydravion Heinkel 59) ou celui des chefs (leur capture est symbolisée par une grille de prison).

Sur le plan des règles, aux côtés des sept pages du livret de base, identique à celui des autres jeux de la série, vient s'ajouter le livret spécifique de 16 pages, dont neuf seulement de règles spéciales. La différence est consacrée aux trois scénarios, à différentes notes et à quelques tableaux. La plupart des règles spéciales ont trait aux particularités d'une opération aéroportée avec des règles de parachutage, de surprise initiale, de tirs de DCA, de bombardement, etc.

Dans un jeu qui se veut simple, on est surpris par l'existence de règles spéciales pour des actions particulières d'un ou deux pions, comme le parachutage d'une section dans le stade de Rotterdam par exemple. Cela ajoute évidemment un peu de couleur à la simulation mais complique le jeu avec des cas particuliers qui n'ont pas toujours une grande importance. L'ensemble reste très digeste avec beaucoup d'illustrations qui aèrent le texte.

Des parties palpitantes

Les principaux objectifs allemands sont la capture des ponts qui permettront aux blindés de traverser rapidement le pays pour en précipiter la chute. Il faut également tenter de capturer la reine, le gouvernement et la réserve d'or avant qu'ils ne soient évacués en Grande-Bretagne pour y poursuivre la guerre.

D'une manière plus opérationnelle cette fois, il faut aussi s'emparer des différents aérodromes de la région. Ces derniers sont en fait un objectif prioritaire puisqu'ils permettront de faire atterrir les renforts allemands d'une manière plus sûre qu'en les parachutant. Pour cela, le joueur allemand dispose de cinq bataillons de la 7e division de parachutistes et des quatre régiments de la 22e division aéroportée. À cela viendra s'ajouter beaucoup plus tard dans la partie des éléments de la 9e Panzer. Les sections de parachutistes et les unités blindées sont des troupes d'élite qui bénéficient d'avantages lors des combats.

En réalité, les difficultés auxquelles doit faire face le joueur allemand sont une insuffisance de moyens de transport qui le contraint à ne pouvoir utiliser qu'une partie de ses hommes, surtout en début de partie lorsqu'il en a le plus besoin, et une absence d'artillerie pour soutenir ses troupes. Ce dernier handicap est toutefois partiellement compensé par une forte présence aérienne.

Pour sa part le joueur néerlandais dispose de troupes assez nombreuses qui sont loin d'être ridicules, d'autant plus qu'il dispose d'une artillerie capable de faire souffrir les troupes allemandes. Accessoirement, apparaîtront en fin de partie quelques troupes britanniques et françaises.

Les multiples objectifs allemands contraignent les deux camps à disperser leurs troupes, ce qui aboutit à une multitude de situations tactiques très diverses d'un secteur à l'autre. Avec les aléas des parachutages, il est en outre difficile d'anticiper l'issue de chaque opération. Chaque joueur devra donc faire la preuve de ses qualités tant offensives que défensives pour triompher.

The Gamers ont réussi avec *Fallschirmjaeger* à offrir à tous les amateurs des opérations aéroportées et des jeux simples, sans être simplistes, une réelle alternative aux traditionnels jeux sur les opérations Market-Garden (Arhnem) ou Merkur (la Crète). Les joueurs y retrouveront tout ce qui fait le charme de ces opérations : troupes d'élite, situations imprévues et positions mobiles. ❐

Qualités : Simplicité des règles, taille réduite, sujet original, intérêt renouvelé à chaque partie, scénario historique ou avec parachutages libres.
Défauts : Présence de règles qui alourdissent inutilement le jeu.

SCENARIO ASL/VV 28

TROIS MOUSQUETAIRES

DR

Près de PORT-SAÏD, Egypte, le 5 novembre 1956

Le 5 novembre 1956, débute la phase amphibie et aéroportée de l'opération « Mousquetaire ». Cette action, aussi tortueuse que maladroite, associe la France, le Royaume-Uni et Israël. Les objectifs sont multiples : reprendre le contrôle du canal de Suez, abattre le régime en place, dirigé par Nasser, bruyant soutien du FLN algérien, et, pour Israël, détruire les armes soviétiques possédées par l'Egypte. Une attaque israélienne dans le Sinaï, lancée le 29 octobre, sert de fallacieux prétexte à l'intervention franco-anglaise à Port-Saïd pour protéger le canal .... Le 3 PARA doit ainsi s'emparer de l'aérodrome de Gamil, sur la rive orientale, avant de pousser vers l'est et Port-Saïd. A 7h 15, le largage s'effectue sans trop de pertes mais la progression se heurte à une résistance croissante. La B Company tombe ainsi sous le feu d'un point d'appui adverse installé dans un cimetière. La C Company reçoit alors l'ordre d'emporter la position.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées R-GG sur 12 et A-P sur 33 sont jouables.

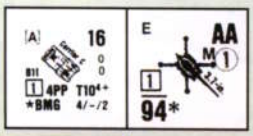
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Anglais gagnent s'il y a moins de deux squads/HS équivalents égyptiens good order dans le cimetière des bâtiments de plusieurs hex. à la fin du scénario en ayant infligé > CVP subis.

Les Egyptiens se placent en premier							
⊙ Les Anglais se déplacent en premier	⊙ 1	⊙ 2	3	4	5	6	7

Eléments renforcés du 275e bataillon de la Garde Nationale (ELR 2) se placent comme indiqué : {SAN : 5} (voir les règles spécifiques 1, 2 et 3).

Se placent sur la carte 12 dans les Hex. < 6 et > 1

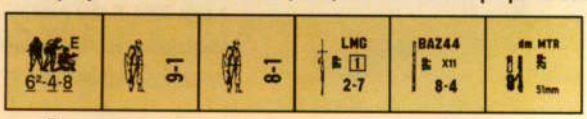


Se placent dans les bâtiments de plusieurs Hex.

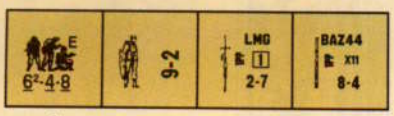
Se placent sur la route entre 33D5-J5

Conception du scénario : Philippe Naud

C Company, 3rd Parachute batalion (ELR 5) entre au tour indiqué par le bord ouest : {SAN : 2}, (voir règles spécifiques 4, 5 et 6)



Tour 1



Tour 2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modéres sans Vent au début du scénario. Boresighting NA.

Placer les overlays OG 2 en 12R7-R6 (la route existe toujours en 12R7), OG 3 en 12V5-U5, X14 en 33I9-I10 et X15 en 33K9-K10.

Tous les Bâtiments de deux Hexes ont deux Etages (Level 2).

2. Les Egyptiens sont représentés par des pions Allied Minors et traités comme tels (EXC : ils utilisent des SW/Guns/Véhicules anglais et des SU-100 sans Pénalités).

Le carrier porte un 237 HS.

Les sangars représentent des empilements de sacs de sable mais restent traités comme des sangars. Le 94* AA doit se placer dans un sangar en terrain découvert.

3. Les unités Egyptiennes sur la carte 12 ne peuvent la quitter avant le tour 3.

4. Les Anglais uitlisent des BAZ 44 sans pénalités. Il s'agit en fait de 3.5in super Bazooka : le TK est de 20 et l'équivalent HE de 12. Le TH est de 11 à 0-1 hex, 9 à 2 hexes, 8 à 3 hexes, 7 à 4 hexes et 5 à 5 hexes.

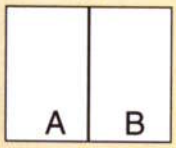
5. Les Anglais ont un 70+ OBA dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au Niveau 2 sur le bord ouest. Le Battery Access est automatique mais le module n'a qu'une mission.

6. Les Anglais ont un appui aérien sous la forme de 2 FB 44 avec bombes qui entrent selon E7.39 mais sont limités à deux tours de présence.

EPILOGUE

Après une courte – faute de munitions –préparation d'artillerie effectuée par les mortiers du bataillon, la C Company s'élance. Les deux sections de tête engagent alors les Egyptiens en combat rapproché au milieu des tombes. La compagnie subit aussi les tirs de canons automoteurs SU-100 mais ces derniers sont abandonnés par leurs équipages à la suite d'une attaque aérienne. Quelques Egyptiens retranchés dans des immeubles sont mis hors de combat par une action audacieuse de deux officiers anglais aux commandes d'un Bren Carrier capturé. Succès militaire, surtout pour Israël, l'opération « Mousquetaire » se termine finalement en désastre politico-diplomatique pour la France et le Royaume-Uni qui doivent mettre un terme à leur action face aux menaces soviétiques de représailles nucléaires. Ces deux états doivent admettre qu'ils ne sont plus que des puissances de second plan.

EPT II – N° 11 ON NE PASSE PAS !



Le 13 septembre 1944, à Dompaire, le Groupement Tactique Langlade de la 2e Division Blindée encercle une partie de la Panzer Brigade 112, et, bien appuyé par l'aviation américaine, massacre les Panthers adverses. Mais, le reste de la brigade, mené par un bataillon de Pzkpw IV, cherche à rejoindre Dompaire pour sauver ce qui peut l'être. A Ville-Sur-Illon, un petit détachement du GTL réussit heureusement à les retarder avant de décrocher vers le sud.

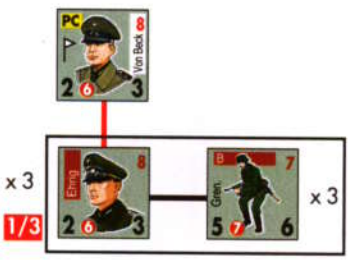
FRANÇAIS

Eléments. du Groupement Tactique Langlade.
Type des unités : Vétérans

ALLEMANDS

Chars du Pz.Rgt 2112
Type des unités : Ligne

Pzgr. de la Panzerbrigade 112
Type des unités : Bleus



ERRATTA SCENARIO EPT N°10/ VV 38
● Renforts du 781th Tank Batallion et du 232nd Infantry Regiment : PC 3/4 ; Rifle x 3

REGLES SPECIALES

● Toutes les Collines sont des Bois.
● Les chars Français sont indépendants. Utiliser des pions US pour combler les manques.

Initiative : Tour 1, initiative allemande, **+ 1** au jet de dé français aux tours suivants..

Le joueur allemand désigne secrètement un chef de section pour son peloton de chars.

Durée : 8 Tours.

Conditions de Victoire : les Allemands doivent sortir au moins 7 Pas d'infanterie (dont au moins un PC) et un char par le bord sud de A par des hexes aux coordonnées < 5.

Placement : les éléments du GTL se placent en premier sur la carte A au sud de la rangée 08XX incluse. Les renforts entrent sur un jet de dé inférieur ou égal au Tour par le bord sud de A, l'infanterie rentre portée.

Les PzKpfw IV entrent au Tour 1 par le bord nord. Les panzergrenadiers se placent sur la carte B dans les hexes de bois < 6.

Note : Pour le TD M10 utiliser les caractéristiques de l' Achilles avec AP=13

pions supplémentaires pour le jeu en encart ▼

© VaeVictis-Histoire & Collections 2001. Infographies Christophe Camilotte.

DE BELLIS ANTIQUITATIS 2.0

Le retour d'une valeur sûre

LA DERNIERE EDITION de *DBA* datait de 1995 : une éternité ! C'est dire si une nouvelle version était attendue avec impatience. Découvrons ensemble les principaux changements apportés par cette 2.0.

Jean-Philippe IMBACH

De Bellis Antiquitatis est une règle pour recréer les affrontements antiques et médiévaux, avec, dans chaque camp, un nombre réduit de figurines (*ie* de l'ordre d'une cinquantaine). Ce système de jeu, dont la première version est sortie en 1990, a révolutionné le jeu d'histoire avec figurines en offrant des mécanismes novateurs, d'une extrême jouabilité, alliés à un rendu historique certain. Les auteurs ont ensuite « décliné » les concepts de *DBA* au travers de *DBM* et *DBR*. Mais si les versions de *DBM* se sont succédées ces dernières années, il a fallu attendre la fin de cet hiver pour découvrir enfin une refonte de *DBA*. Le terme « refonte » est en effet le plus approprié tant les modifications sont nombreuses et importantes.

En titre
L'armée de Justinien fraîchement débarquée en Espagne – L'infanterie au centre et cavaliers sur les ailes – est prête à soutenir le choc des impétueux Wisigoths ! *(ci-dessous)*

UNE PROFUSION DE LISTES

La première chose qui surprend (et qui ne manque pas d'inquiéter) est l'embonpoint de cette nouvelle mouture : plus de cinquante pages alors que le livret précédent en comportait deux fois moins. Vérification faite, les règles proprement dites sont toujours aussi concises, n'occupant que quatre pages (au lieu de trois). La différence provient du nombre impressionnant de listes d'armées : elles passent de 180 à 310, et bien plus si l'on considère que chacune d'entre elle offre en moyenne trois variantes principales, elles-mêmes susceptibles de comporter plusieurs variations mineures. Bref, le choix est très, très vaste. Notez que ces listes sont maintenant directement calquées sur celles des quatre nouveaux livrets de listes d'armées *DBM*. D'ailleurs, il n'est pas inutile de se procurer ces derniers, car les listes *DBA* sont données dans un sty-

LES CATAPHRACTAIRES

Remerciements à Philippe Lempereur et Christophe Constant, auteur sur la liste DBA-FR d'une excellente analyse des apports de *DBA version 2.0*. Superbe peinture des figurines par Robert Tison. Photos de Nicolas Stratigos.

Ci-contre
Au VI^e siècle, les cavaliers impétueux d'origine germanique – principalement Goths et Vandales – ont fort à faire face à l'excellente cavalerie régulière de l'Empire Romain d'Orient.

le tellement « télégraphique » qu'il sera quelques fois difficile pour un débutant de savoir ce qu'il faut commander comme figurines pour constituer son armée. Les listes *DBM* sont plus détaillées, accompagnées de commentaires historiques intéressants et constitueront un « investissement » si le joueur souhaite évoluer à terme vers DBM.

Outre la liste de ses adversaires historiques, chaque liste *DBA* comporte maintenant la liste des alliés possibles, un facteur d'agressivité (comme à *DBM*) et une indication sur la topographie du pays – fertile, montagneux, aride, désertique, tropical ou côtier. Ce facteur permet de déterminer, comme à *DBM*, le pays où la bataille se déroule et la topographie de ce pays donne la liste des éléments de terrains obligatoires et optionnels. Quant aux alliés, ils servent lors des « grandes » batailles ; il est en effet possible de faire des parties avec, par joueur, 36 éléments (au lieu de 12) dont trois généraux. Notez que ce format de jeu, intermédiaire entre *DBA* et *DBM* quant au nombre de figurines jouées, rejoint la notion de *DBM 150* développé par le club nordiste des Nerviens et présenté en détail dans le numéro 18 de *VaeVictis*.

D'ailleurs, le rapprochement avec *DBM* est une constance et de nombreuses modifications sont en fait des « mises en cohérence » avec les dernières versions de sa grande sœur. Par exemple, l'apparition des « hordes », qui n'existaient pas jusqu'ici à *DBA*, le fait que les archers ne soient plus maintenant pénalisés au combat dans des broussailles, les légionnaires maintenant détruits par les chevaliers sur un résultat gagnant, les facteurs de combat des chameaux maintenant les mêmes (*ie* + 2/+ 4) dans les deux règles, etc. N'allez pas pour autant croire que *DBA* et *DBM* soient identiques, des différences notables existent.

DES VILLES IMPRENABLES !

Par exemple, l'impact des zones habitées (BUA) est beaucoup plus marqué à *DBA*, une BUA offre en effet un bonus au combat de + 4 à toutes les troupes à pied, y compris l'artillerie, tout en exerçant une zone de contrôle sur tout son pourtour. En outre les rangs de soutien et le débordement ne comptent pas face à une BUA. Quand on sait qu'un tireur a maintenant un angle de tir de 360° dans une BUA, on obtient, en choisissant par exemple d'y mettre une artillerie (dont le facteur de combat sera de + 8...), un élément de terrain quasiment imprenable, qui peut servir de pivot pour manœuvrer le reste de son armée. De fait, au détriment, il me semble, de l'équilibre du jeu, les BUA qui ont disparu des tables *DBM* risquent fort de pulluler sur celles de *DBA*, d'autant plus qu'elles sont un élément obligatoire des territoires « fertiles ».

Les mouvements comportent également de nombreux changements. Les mouvements multiples sont autorisés pour les *Psiloïs* dans

DBA ET INTERNET

Sur **www.egroups.fr**, la liste DBAFR regroupe les amateurs francophones de *DBA*. Le site anglophone « De Bellis Antiquitatis Resource Page » (**www.fanaticus.org/DBA**) est incontournable : vous y trouverez conseils, analyses, éclaircissements, variantes, de nombreux liens consacrés à DBA, etc. Enfin, rappelons qu'il existe *DBA on line* (cf. **www.dbaol.com**), adaptation de *DBA* au jeu sur ordinateur en réseau. Ce logiciel a été présenté en détail dans le numéro 34 de *VaeVictis*. Notez qu'à ce jour *DBA on line* n'a pas été modifié pour intégrer les modifications de la version 2.0 de *DBA*.

JUSTINIEN I^ER « L'ŒCUMÉNIQUE » OU LE SURSAUT DE L'EMPIRE ROMAIN

Vers 470, Justin – un jeune berger dace, illettré mais robuste – décide avec deux compères de quitter sa pauvre contrée pour chercher gloire et richesse à Constantinople. Peu à peu, il gravit tous les échelons de l'armée et se retrouve, bien des années plus tard, chef de la garde de l'empereur byzantin. En 518, lors de la crise de succession qui suit le décès d'Anastase I^er, Justin est couronné empereur d'Orient, grâce aux habiles manœuvres de son ambitieux neveu, Justinien. Ce dernier revêt enfin la pourpre impériale, neuf ans plus tard, à la mort de son oncle.

D'emblée, Justinien fait preuve d'une forte capacité de travail qui le fait surnommer « l'empereur qui ne dort jamais ». De fait, il se lance dans une réforme de l'état byzantin et poursuit une politique « œcuménique » tant dans les domaines spirituels que temporels. Si ses tentatives de réunification des différentes factions de l'église chrétienne sont un échec, il est par contre plus heureux dans son projet de rétablissement de l'empire romain. Pour réaliser cette rude entreprise, il s'appuie sur deux généraux exceptionnels, Bélisaire et Narsès.

En 533, le premier se lance à la conquête de l'Afrique du nord où il balaie les Vandales en une campagne éclair. Les berbères sont plus difficiles à mater. Mais le « grenier à blé » de l'occident tombe dans le giron byzantin. La Corse, la Sardaigne et les Baléares sont également conquises. La prise de l'Italie, sous domination des Ostrogoths, est bien plus difficile. Les combats débutent sous le commandement de Bélisaire, durent près de dix ans et s'achèvent en 554, quand l'eunuque arménien Narsès « libère » complètement la péninsule du joug germanique[1]. Quant à l'Espagne, des querelles de succession dans les rangs wisigoths y favorisent en 552 l'intervention byzantine. Les troupes « romaines » dépêchées sur place étant peu nombreuses, l'offensive est limitée. Seul le sud de la péninsule ibérique et Tanger passent sous le contrôle de Constantinople. En fait, l'unique royaume barbare à échapper complètement à la vindicte byzantine est la Gaule. En effet, d'une part, les Francs ont le bon goût de choisir comme religion le catholicisme, plutôt que l'hérésie arienne de leurs cousins goths et vandales. D'autre part, depuis que Clovis a accepté en grande pompe le titre honorifique de consul que lui remet Anastase I^er en 510, ses successeurs sont soumis à un lien de vassalité – tout théorique, il est vrai – envers Constantinople.

A la mort de Justinien, en 565, l'Empire d'Orient est à son extension géographique maximale. Mais en un demi-siècle, les Lombards prennent la majeure partie de l'Italie, les Wisigoths recouvrent l'Espagne et les Perses Sassanides arrachent la Syrie et l'Egypte aux Byzantins. L'Empire perd son caractère œcuménique et se recentre sur ses territoires à l'est du bassin méditerranéen : le temps de l'Empire « romain » est définitivement révolu, celui de l'Empire byzantin commence...

[1] : Pour plus de précisions sur cet épisode, reportez-vous à l'article historique et au jeu en encart « *Bélisaire, la gloire de Byzance* », parus dans le numéro 5 de *VaeVictis* et justement consacrés à la reconquête de l'Italie par les troupes de Justinien.

Ci-dessus
Les Skoutatois appuyés par des Psiloïs forment l'ossature de l'infanterie byzantine du règne de Justinien.

le premier tour de jeu, ce qui représente le rôle des troupes légères qui se retrouvent bien en avant de la ligne principale de bataille pour en découdre au milieu du champ de bataille avec leurs homologues. Les troupes en colonne sur une route bénéficient aussi de la possibilité d'un mouvement multiple, ce qui renforce l'intérêt stratégique d'un tel élément de terrain. Les *warbands* et les chars à faux peuvent aussi bouger une seconde fois si ce mouvement les amène au contact de l'ennemi : un mécanisme simple pour simuler l'impétuosité de ces troupes-là, notion jusqu'ici seulement rendue par l'obligation de poursuivre d'une profondeur de socle après un combat victorieux. Enfin, les cavaliers légers peuvent faire des mouvements stratégiques à tout moment, comme à *DBM*. Un réel avantage qui leur permet de « *scotcher* » dès le premier tour un adversaire ou bien de rondement contourner une ligne de bataille adverse pour opérer sur ses arrières.

LE REGNE DES LH ?

De plus, les cavaliers légers détruisent maintenant – outre les chevaliers (Kn) – les lanciers (Sp) et piquiers (Pk) sur un résultat gagnant. Certes, les chances sont faibles, mais un tel élément d'infanterie isolé risque d'être détruit par une nuée de LH, sans autre risque pour ces derniers qu'une fuite éperdue si les choses tournent mal. De fait, les cavaliers légers sont une des troupes qui gagne le plus avec la version 2.0 et l'avenir nous dira si les LH vont devenir *la* troupe fétiche à *DBA*. L'infanterie légère profite également d'une modification très intéressante : elle apporte, face aux troupes montées, un soutien non seulement à un élément de Bd, Sp ou Ax derrière lequel elle se trouve, mais aussi à un élément identique adjacent. En clair, si vous avez une ligne de trois éléments de légionnaires, un *Psiloï* derrière l'élément central permet à l'ensemble des trois éléments de bénéficier du bonus de + 1 en combat face à des cavaliers. Par contre, quand ils ne sont pas détruits, ces mêmes *Psiloïs* fuient maintenant au lieu de reculer dès qu'ils perdent un combat : il sera nettement plus difficile de les mettre en première ligne.

Cette nouvelle mouture de *DBA* comporte un lot d'évolutions et d'ajouts qui ne changent pas les mécanismes de base, mais modifient de manière substantielle certaines données tactiques, souvent dans le sens d'un rapprochement avec *DBM*. Néanmoins, si la connaissance de *DBM* permet de résoudre quelques points nébuleux de *DBA*, il n'en reste pas moins vrai que les deux règles sont distinctes et autonomes et qu'il existe de réelles différences entre les deux. Attention donc aux « faux amis » et vérifiez à deux fois les affirmations péremptoires de vos adversaires ! *DBA* reste avant tout une merveilleuse règle pour jouer avec plaisir des parties historiques et faire découvrir, à peu de frais et avec peu d'effort, le jeu d'histoire avec figurines. ❐

BIBLIOGRAPHIE EXPRESS

Les ouvrages exclusivement consacrés à l'armée byzantine à ses débuts ne sont pas légion. Citons tout de même le *Men-at-Arms 247 Romano-Byzantine Armies 4th-9th centuries* (David Nicolle, Osprey – 1992) et le superbe et très complet *Justinian's wars : Belisarius, Narses and the reconquest of the west*, par Roy Boss, Montvert Publications (1993). Plus classiques et tout autant passionnant, vous trouverez une histoire de *La Guerre contre les Vandales* par Procope, l'historien byzantin du VI[e] siècle (Les Belles Lettres – 1990) et l'incontournable *Histoire du déclin et de la chute de l'Empire romain*, par Edward Gibbon (collection Bouquins, Editions Robert Laffont – 1983).

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

En Français

Azure Wish
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 1917 239f
Cleopâtre n°2, n°3 40f

Descartes
2ème DB Normandie 140f
Ave Tenebrae 160f
Dien Bien Phu 130f
Friedland 140f
Little Big Horn 230f
Kharkov et Rostov 280f
Kursk 206f
Moskva 206f

Oriflam
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f

Tilsit
Chickamauga 1863 252f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de gloire 215f
Vicksburg 1863 252f
Victory 286f
Waterloo 1815 299f

Vae Victis 39f
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 990f
World in flames classic 480f
WIF Deluxe Update 372f
WIF 2000 Update 430f
Africa aflame 142f
America in flames 445f
Asia aflame 165f
Carrier Planes 125f
Ships in flames 212f
WIF Companion CD 320f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 152f
WIF annual 96 192f

Avalanche Press
1898 : Spanish War 405f
Blood on the snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
Mediterranean 460f
North & Baltic 560f
Plan Orange 295f
Russo Japanese 345f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Panzer Grenadier 395f
Red Parachutes 345f
Red Steel : at Kishinev 285f
Rome at War 395f
SOPAC 395f
The Invasion of Italy 285f

Avalon Hill
Axes & Allies 452f
Axes & Allies Europe 452f
Axes & Allies Pacific 452f
Battle Cry 452f
Diplomacy 482f

Clash of Arms
1807 : Eagles turn East 370f
Achtung Spitfire 295f
Borodino '41 238f
Harpoon 4 425f
Harpoon naval 2000 198f
Home before leaves fall 715f
Kôln 1757 339f
Landships 348f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 342f
La Bataille de Corunna 426f
La Bataille de Ligny 462f
La Bataille de Lützen 590f
La Bataille de Mt St Jean 342f
La Bataille de Talavera 348f
La Bataille de Wavre 242f
La Bataille d'Orthez 515f
La Bataille règles 4 ed 174f
Napoleon at Leipzig 315f
No Sailor but a fool 199f
Operation Spark 329f
Speed of Heat 515f
Supermarina I 425f
Supermarina II 139f
The Emperor Returns 260f
The King's War 285f
The Rising Sun 455f
War of the Union 335f
War without Mercy 480f
Zorndorf 364f

Decision Games
Srategy & T. n°199 156f
Srategy & T. n°201 160f
Srategy & T. n°202 161f
Srategy & T. n°203 154f
Srategy & T. n°204 149f

Columbia Games
Eagles : Waterloo 324f
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoléon: Waterloo 295f
Pacific Victory 486f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f

Games USA
Borodino 295f
Friedland 1807 330f

GRD
Second Front 865f
Storm : Scandinavia 530f
Europa n°71 60f

GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa (North) 692f
Barbarossa (South) 470f
Battle Line 172f
Brandywine 295f
Britain Stands Alone 275f
Caesar : civil wars 405f
Caratacus 128f
Cataphract 495f
Chickamauga 820f
Crisis : Sinai 1973 299f
Diadochoi 118f
For the People 395f
Invasion Sicily 259f
Ivanhoe 186f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 390f
Lost Victory 335f
Operation Mercury 320f
Paths of Glory 415f
Paths of Glory Guide 182f
Phalanx 148f
Risorgimento 1859 495f
Salamis 159f
Simple GBoH 145f
SPQR player's guide 148f
Triumph & Glory 448f
Ukraine '43 294f
Veni vidi vici 85f
C3i n° 5, 6, 8 55f
C3i n° 12 98f

NOS TRADUCTIONS
Austerlitz (GMT)
Barbarrossa Army Group North (GMT)
Drive on Paris (The Gamers)
Eylau (Avalanche)
Fallschirmjaeger (The Gamers)
For the People (GMT)
Paths of Glory (GMT)
Rome at War (Avalanche)
Royal Tank Corps (MIH)
Traductions des règles et des scénarios du jeu fournies gratuitement lors de son achat ou disponibles seules au prix de 52f.
[Les jeux traduits sont indiqués par un]

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Moments in History
A famous victory 280f
All quiet on the 345f
Clash of Titans 335f
Drive to the Baltic I 235f
Eastwall 235f
Fields of glory 335f
In Flanders Fields 270f
Iron Bottom Sound II 299f
Lodz 1914 390f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 335f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 360f
Velikye Luki 255f
White Ensign 275f

Multi Man Publishing
ASL 2nd Edition 459f
Beyond Valor/Red 615f
Hollow Legions 345f
Paratroopers 299f
A Bridge too far 486f
Doomed Battalions 523f

OSG
1806 348f
Bonaparte in Italy 348f
Last Days 275f
Napoleon at Bay 348f
The Emperor's War 348f

UGG
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & Fall 148f

The Gamers
A Frozen Hell 545f
April's Harvest 310f
Ardennes 326f
Aspern Essling 415f
Austerlitz 295f
Black Wednesday 405f
Burma 556f
Circus Minimus 255f
Crusader 345f
Drive on Paris 465f
Enemy at the Gates 580f
Fallschirmjaeger 465f
Gazala 415f
GD'40 380f
GD'41 345f
Hunters from the Sky 405f
In their Quiet Fields II 325f
Leros 405f
Malvern Hill 450f
Matanikau 345f
Marengo 285f
No Better Place to Die 310f
Raging Storm 405f
Semper Fi ! 345f
Seven Pines 450f
Sicily 680f
Stalingrad Pocket II 315f
This Hallowed Ground 999f
Tunisia 415f

Divers
Los Arapiles 545f
Casiers rangement x3 55f
Pince Professionnelle 55f

Figurines
commande de figurines : commande mini 100 F

Règles Figurines
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f

Alain Touller
(Premier Empire, Guerres Coloniales, Antique/Médieval)
Boîtes coeur d'armée
Empire
France 1812 [208 fig] 400f
Pologne [208 fig] 400f
Russie [223 fig] 400f
Turquie [222 fig] 450f
Antique et Médieval :
Huns [134 fig] 340f
Timourides [97 fig] 340f
Scythes [137 fig] 340f
Autres armées disponibles
Pochettes DBA :
Mongols [32 fig] 90f
Coréens [34 fig] 70f
Francs [45 fig] 80f
Romains [42 fig] 80f
Figurines à l'unité :
piéton 15mm 1,70f
monté 15mm 3,40f
piéton & monté 25mm tél.

Figurines Peter Pig
(2ème GM - 15mm)
(All. - US - Ang. - URSS)
Infanterie [x1] 3f
Véhicules :
Canon 105mm 40f
Jeep 31f
Panther 72f
Cruiser A13 Mk111 63f
T34 / 76mm 63f
Et beaucoup d'autres...

Jeux de Société
Batailles de Pharaon 290f
Carolus Magnus 280f
Colons de Katane 174f
Seefahrer 245f
Städt und Ritter 245f
Castel 95f
César et Cléopâtre 114f
Citadelles 115f
Les Cités Perdues 114f
Dragons du Mékong 174f
El Grande 256f
Evo 200f
Galaxy 224f
L'Or des Dragons 95f
Le Roi des Roses 114f
Medina 376f
Risk éd. Napoléon 329f
Samourai et Katana 290f
Savannah Café 115f
Tikal 257f

Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 70f de frais de port / pas de franco
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les nouveautés sont indiquées par un . Les jeux fournis avec une traduction par un

Les transports sont particulièrement dangereux et là, c'est vraiment mal parti.

LA FLECHE BRISEE

La conquête de l'Ouest 1850-1890

DETERREZ LA HACHE de guerre et partez sur le sentier de la guerre, dégainez votre six coups et réglez vos comptes à OK Corral... En route pour l'Ouest sauvage.

Franck YEGHICHEYAN

La Flêche brisée est une règle d'escarmouche simple qui permet de rejouer les guerres indiennes et les innombrables *gunfights* de l'Ouest sauvage durant la période de 1850 à 1890. Chaque figurine représente un combattant réel avec ses caractéristiques propres, et chaque modèle représente un chariot ou une diligence ou un obusier. Selon le scénario il faudra réunir une dizaine de figurines ou plus et quelques éléments de décor. *Burry me not on the long prairie !*

1 - MATERIEL

Pour jouer, il faut des figurines, des marqueurs de camouflage (jetons verts), des marqueurs d'objectifs (jetons noirs), des marqueurs indices (jetons blancs) et des marqueurs de moral (jetons jaune et rouge), en nombre suffisant selon le scénario. Les jetons camouflages doivent être numérotés, pour certains, de 1 au nombre d'éléments indiens ou d'*outlaws* présents sur le terrain. Les jetons doivent être plus larges que le socle des figurines (des jetons de Poker rond feront l'affaire). Le jeu est prévu pour des figurines de 25 mm en plomb ou au 1/72 en plastique. Vous pouvez aussi utiliser tout simplement des figurines en plastique vendues en sac plastique dans toutes les grandes surfaces.

Option : certaines figurines devront être représentées à pied et à cheval pour indiquer si l'élément est monté ou à pied.

Un dé à 20 faces et des dés à 6 faces (notés 1d20, 1d6, 2 ou 3d6) sont également nécessaires ainsi qu'un mètre mesureur gradué en cm.

2 - CONVENTION DE JEU

2.1 – Echelles

Un centimètre sur la table de jeu correspond à environ 2 mètres réels et un tour de jeu représente approximativement 30 secondes.

2.2 – Soclage

Chaque figurine est soclée individuellement sur des socles en cartons dont la taille est indiquée dans le tableau 1.

2.3 - Glossaire

Elément, ce terme générique désigne :
- un jeton numéroté (représentant un leurre, un soldat réel ou un groupe de soldats) ;
- ou une figurine dévoilée ;
- ou un groupe de figurines soclées ensemble dévoilé.

Un élément qui se trouve à plus de 20 cm d'un chef ou plus de 30 cm d'un grand chef est considéré comme individuel et agissant seul.

Détachement : c'est un ensemble d'éléments dirigés par un élément de chef, chaque élément devant être situé à moins de 20 cm du chef au début d'une action de « mouvement ». (un groupe avec chef reçoit 2 actions par tour).

S'il n'y pas de chef, tous les éléments du groupe doivent être situés à moins de 4 cm d'un autre élément au début d'une action de « mouvement ». (un groupe sans chef reçoit 1 action par tour).

En termes d'action, un « mouvement » sert à déplacer l'ensemble des éléments individuels, en détachement ou en groupe d'un joueur.

Groupe : l'ensemble de tous les éléments contrôlés par le joueur. C'est aussi un gros détachement pouvant agir d'un seul et même bloc si tous les éléments qui le composent sont situés à moins de 30 cm d'un élément d'officier supérieur ou d'un grand chef.

3 - LE GROUPE

3.1 - Recrutement

Si aucun scénario préétabli n'est joué, chaque joueur selon son camp lance **1d6** en secret sur la table des effectifs (tableau 2) et note le score obtenu sur une feuille de papier.

Voir en annexe la composition des groupes. Le recrutement aléatoire est optionnel. Par convention préalable, les joueurs s'ils le souhaitent peuvent sélectionner à leur gré l'effectif de leur groupe. De même il peut y avoir un joueur indien contre un autre joueur indien par exemple.

3.2 - Dotation en équipement

Le joueur utilise l'armement des groupes prétirés en annexe, ou selon le scénario joué.

3.3 - Déploiement

Indiquer le Nord de la table avant de débuter le jeu. Placer les jetons objectifs (noir).

Le joueur indien (ou Outlaws) déploie ses jetons camouflages (vert) sur la table (un jeton numéroté par figurine réelle placée face cachée plus un jeton leurre par figurine réelle), puis il déploie ses jetons indice (blanc).

Son adversaire débute le jeu en entrant par un bord de table tiré aléatoirement par un jet de 1d6 :

1, 2 : bord de table nord.
3 : bord de table est
4 : bord de table ouest
5, 6 : bord de table sud

Option : s'ils ne veulent pas adopter ce système de leurres, les joueurs déploient simplement toutes leurs figurines en vue de l'adversaire.

3.4 - Reconnaissance

En cours de partie, les jetons camouflages sont activés et joués de la même manière qu'une figurine. Ils peuvent être dévoilés volontairement ou détectés par l'adversaire.

Une figurine dévoilée volontairement par le joueur est identifiée par la figurine réelle, retirer le jeton camouflage correspondant.

Un jeton camouflage représentant un leurre qui est détecté, est retiré du jeu.

Un jeton camouflage représentant une figurine réelle qui est détectée est remplacé par la figurine correspondante.

4 - QUALITE DES COMBATTANTS

Pour le jeu, les soldats sont caractérisés par leur expérience qui indique leur moral (situé sur une échelle de 1 à 20), voir tableau 3.

Le moral d'un chef célèbre ne sert que pour tester celui de ses hommes. Sinon pris individuellement, les héros, les grands chefs et Custer ne testent jamais leur moral.

Le moral d'un détachement est basé sur celui de son chef. Si ce dernier est tué, le détachement est dissous et chaque test doit alors se faire individuellement, (si le joueur possède encore un chef ou un officier il peut reformer le détachement au tour suivant).

Si l'officier supérieur ou le Grand chef est tué, il peut être remplacé par un sous-officier ou un chef, sinon le détachement agit sans chef.

Note : le moral d'un personnage sert aussi pour savoir si une blessure lui est mortelle ou non.

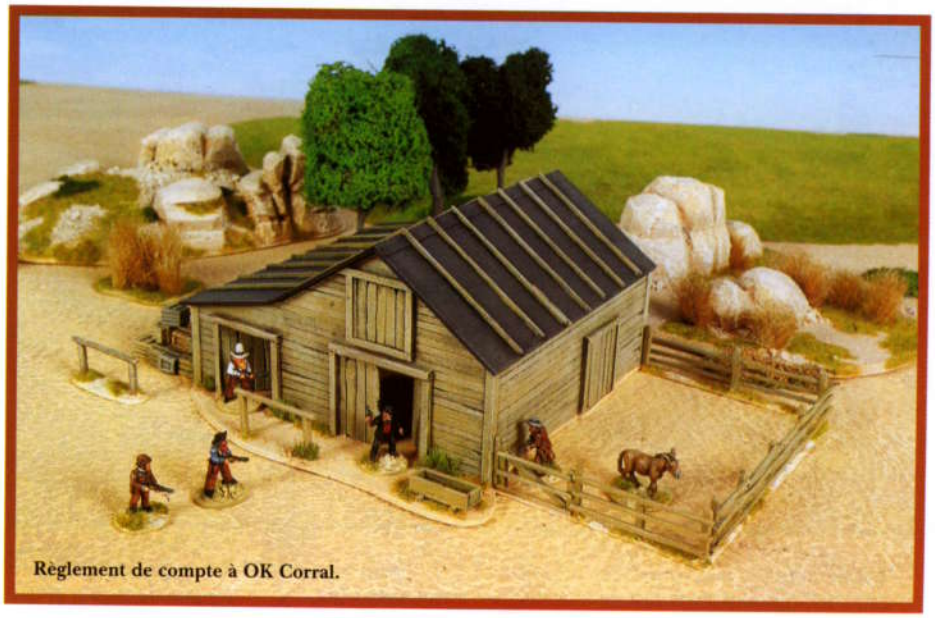
5 - TOUR DE JEU

Le tour de jeu se décompose en trois phases :

- **Phase de ralliement** simultanée pour les deux joueurs.
- **Phase de localisation** pour le joueur dont les éléments sont visibles seulement.
- **Phase d'action en alternance**
  L'ordre des phases s'exécute toujours dans le même ordre.

6 - PHASE DE RALLIEMENT

Cette phase est effectuée en simultané, chaque joueur lance **1d20** pour chacun de ses éléments de chef de détachement (ou élément individuel identifiés par un marqueur **jaune** ou **rouge**, indiquant une défaillance de moral du fait d'un précédant combat.



Règlement de compte à OK Corral.

Notes : Si l'élément est un leurre, le joueur peut faire un faux test pour tromper son adversaire. Un détachement a une défaillance de moral quand son chef est identifié par un marqueur jaune ou rouge.

6.1 - Test de ralliement

● Un élément ou un groupe d'élément sans chef doit tester son moral quand survient l'un des événements suivants :

- chef testant pour rallier son détachement ;
- élément stressé ou démoralisé testant pour rallier ;
- chef commandant le détachement venant d'être éliminé (élément non stressé ni démoralisé testant) ;
- élément ou groupe d'élément sans chef testant pour charger des éléments ennemis ;
- élément ou groupe d'élément testant en réponse à une charge.

● Un chef de détachement doit tester son moral quand l'un des événements suivants survient :

- pour charger des éléments ennemis ;
- son détachement à perdu 50 % de ses éléments (un seul test durant le jeu) ;
- son détachement vient de subir un tir d'obusier (Indiens seulement au premier tir de l'obusier).

6.2 - Modificateurs (voir table 4)

6.3 - Résultat des tests

- Si le joueur obtient un score **inférieur ou égal** au moral de l'élément, le test est réussi et le marqueur est retiré s'il était jaune (l'élément peut agir normalement), ou est changé contre un jeton jaune s'il était rouge. En cas d'échec l'élément conserve son marqueur.

- Un élément ni stressé ni démoralisé qui échoue à un test de moral devient stressé, mettre alors un jeton jaune sous la figurine.

- Un élément de chef ni stressé ni démoralisé qui échoue à un test de moral devient stressé, mettre un jeton jaune sous la figurine, (test suite à 50 % de perte d'effectif ou tir d'obusier pour un Indien).

- Un élément de chef qui échoue à un test de charge ne peut pas effectuer de charge durant le tour (ni aucun élément de son détachement).

- Un groupe d'élément sans chef qui échoue à un test de charge ne peut pas charger.

- Un élément identifié par un jeton jaune (stressé) ne peut pas charger mais peut engager un ennemi en mêlée normalement Il tire avec une pénalité.

- Un élément identifié par un jeton rouge (démoralisé) ne peut ni combattre ni tirer, il doit fuir à vitesse de charge vers le bord de table ami le plus proche et sortir du terrain. S'il sort de la table il est considéré comme éliminé.

- Un chef de détachement identifié par un jeton jaune ne peut pas faire charger son détachement. Tous les éléments du détachement tireront avec pénalité.

- Un chef de détachement identifié par un jeton rouge ordonne à son détachement de battre en retraite vers le bord de table ami le plus proche. La retraite se fait à vitesse de charge, si le détachement sort de la table il est considéré comme éliminé.

Avant les frères james ou après. Qui sait où se niche l'émulation.

Une belle bande de guerriers.

– Un élément (ou un groupe d'élément avec ou sans chef) qui réussi son test de moral face à une charge peut contre-charger ou se replier s'il lui reste une action disponible, et ce quelle que soit l'action qui avait été choisi par le joueur au début du tour.

Note : un élément représentant plusieurs figurines ne teste qu'une fois pour l'ensemble des figurines,pas de test individuel dans ce cas-là.

6.4 – Effet des chefs sur le moral

Tous les éléments d'un détachement dépendent de leur chef. Tant qu'ils sont sous ses ordres, ils ne possèdent pas de moral individuel. Ainsi, si un élément du détachement, autre que le chef, est identifié par un jeton jaune ou rouge, il ne devra passer un test de ralliement que si son chef a échoué à son propre test.

Si le chef du détachement réussi son test de ralliement, tous les éléments du détachement identifié par un jeton jaune ou rouge, retirent immédiatement ce jeton et se conforment au moral actuel de leur chef.

Un élément individuel identifié par un jeton rouge rallie automatiquement durant un mouvement (remplacer son jeton rouge par un jeton jaune), s'il arrive à **moins de 10 cm** d'un chef ou d'un héros qui ne possède pas de jeton de moral.

Un élément blessé est **stressé en permanence** et ce, même s'il fait partie d'un détachement, il tirera donc avec une pénalité.

7 - Phase de localisation

Chaque élément a un angle de vision tous azimuts.

- La visibilité de jour est illimitée sur la table de jeu.
- La visibilité à partir d'un couvert est illimitée.
- La visibilité de nuit est limitée à 50 cm.
- La visibilité dans un couvert léger est limitée à 10 cm de jour et 5 cm de nuit.
- La visibilité dans un couvert dense est limitée à 5 cm de jour et au contact de nuit.

7.1 Localisation d'un élément caché

Pour tenter de localiser un adversaire, le joueur doit pouvoir tracer une ligne de vue (LdV) libre d'obstacle entre au moins un de ses éléments et l'élément adverse camouflé.

Procédure :

Le joueur jette **1d6** et doit obtenir :

- **3 ou +** pour localiser un adversaire, si ce dernier est à découvert.
- **4 ou +** pour localiser un adversaire à couvert léger.
- **6 ou +** pour localiser un adversaire à couvert dense.

Modificateurs (cumulatifs) :

+ 1 si tous les éléments d'un détachement tentent de localiser la cible.

+ 1 s'il a fait feu durant sa phase de tir précédente (sauf si tireur équipé d'un arc

+ 1 s'il se trouve à **moins de 20 cm** de l'observateur le plus proche

– 1 s'il se trouve à **plus de 60 cm** de l'observateur le plus proche (sauf si l'observateur est équipé de jumelle ou d'une lunette de visée)

S'il réussit, son adversaire retire le jeton « camouflage » et le remplace par la figurine correspondante s'il ne s'agissait pas d'un leurre. En cas d'échec l'adversaire reste non localisé.

Notes :

- *Un élément camouflé à découvert qui se déplace est automatiquement dévoilé.*
- *Une seule tentative de localisation par élément adverse est autorisée par tour, quel que soit le nombre d'observateurs susceptibles de le localiser.*
- *Un élément peut tenter de localiser plusieurs adversaires au cours d'une même phase de jeu.*
- *Les éléments dévoilés sont toujours visibles. (Exception pour la dissimulation, voir 15)*

7.2 Localisation des indices

Le joueur indien, au début du jeu, ne possède que des jetons « camouflages » sur la table (leurres et figurines réels).

Il doit indiquer par des jetons blancs « indice », les endroits possibles ou les éléments de scouts de la cavalerie US sont susceptibles de découvrir des traces du passage des éléments indiens cachés sur la table (le joueur indien doit poser 1d6 indices au début du jeu). Si une direction est indiquée, le joueur indien devra dire à son adversaire vers quels jetons représentant ses figurines sur la table les traces se dirigent.

Un scout pourra détecter ces indices sur un jet de **1d6**. L'élément doit être sur la position du jeton blanc et avoir mis **pied à terre** pour pouvoir effectuer ce jet de détection.

Résultat du d6 :

1, 2, 3 : le scout ne découvre rien, retirer l'indice.

4, 5 : le scout découvre des traces qui indiquent combien d'éléments sont passés par-là, mais sans découvrir la direction qu'ils ont pris. Retirez l'indice.

6 : le scout découvre des traces qui indiquent combien d'éléments sont passés par-là et la direction qu'ils ont pris. Retirer l'indice.

8 - Phase d'action

Elle se décompose en plusieurs actions alternées. Au début de chaque tour, les joueurs lancent **1d6**. Celui qui obtient le score **le plus élevé** à l'initiative et débute la phase d'action (en cas d'égalité de score rejeter les dés).

Les joueurs disposent simultanément, face cachée, à côté de chacun de leurs éléments ou chefs de détachement, un ou plusieurs marqueurs actions de leur choix.

Un élément sans marqueur ne fera aucune action durant le tour sauf s'il dépend d'un chef de détachement.

Un élément contenant plusieurs figurines soclées ensemble ne pourra recevoir **qu'un seul** marqueur action qui déterminera l'action de **toutes** les figurines de la plaquette.

Une fois tous les marqueurs posés, le joueur qui possède l'initiative choisira celui de ses éléments possédant un marqueur action qui agira en premier, il retourne le marqueur et effectue l'action indiquée immédiatement.

Exception Sur l'utilisation des héros :

- Si le joueur fait agir un héros, il lui fait faire sa ou ses actions comme il le souhaite.
- Si le joueur fait agir un élément normal ou un détachement, son adversaire peut, s'il possède un héros qui n'a pas encore agi, faire agir ce dernier avant toute autre action effectuée par un élément du joueur dont c'est le tour.
- Un héros ne peut pas empêcher un héros adverse de jouer mais il peut agir avant tout autre élément adverse normal.

Puis son adversaire choisira celui de ses éléments possédant un marqueur action qui agira en second, il retourne le marqueur et effectue l'action immédiatement.

Le joueur ayant l'initiative effectuera alors l'action suivante et ainsi de suite en alternance jusqu'à ce que tous les marqueurs actions aient été retournés et joués.

8.1 - Actions

Chaque action s'applique à :

- un élément de chef de détachement (tous ses hommes effectuent alors la même action) ;
- ou un élément individuel ;
- ou un élément de plusieurs figurines soclées ensembles ;
- ou un groupe d'éléments sans chefs.

Chaque élément peut recevoir un certain nombre de marqueurs d'actions comme suit :

- **élément normal** : 1 marqueur.
- **chef de détachement** : 2 marqueurs.
- **héros** : 2 marqueurs.

8.2 - Utilisation des actions

Les actions possibles sont : mouvement, mêlée, tir, charge & mêlée, recharger une pièce. La table 5 indique dans le détail les possibilités offertes par chaque action.

9 - Mouvements

Un élément qui se déplace n'est pas obligé d'utiliser la totalité de son mouvement mais doit avancer **d'au moins 1 cm**.

Tous les éléments d'un détachement doivent se déplacer dans la même direction si le chef du détachement se déplace.

Un élément qui se déplace peut le faire à la vitesse indiquée sur la table 6.

***Notes** : un élément à pied entrant ou sortant d'une maison ou montant ou descendant un escalier retranche*

4 cm à sa capacité de mouvement. De même un élément blessé voit son mouvement divisé par 2.

9.1 - Effet du terrain sur le mouvement

La table 7 indique les effets du terrain sur le mouvement et le type

***Note** : tout élément ou détachement qui sort de table ne pourra plus y revenir, et est considéré comme éliminé pour la détermination des points de victoire.*

9.2 - Utilisation des chariots et diligences

Les chariots et diligences ne peuvent pas faire demi-tour durant un déplacement, ils ne peuvent le faire qu'à l'arrêt.

Un chariot ou une diligence sans cocher ou traversant un terrain difficile doit passer un test d'événement aléatoire.

Test d'événement aléatoire (lancer 1d6) :
1, 2, 3 : aucun effet.
4 : roue cassée.
5 : attelage brisé.
6 : renversement.

- **Roue cassée :** l'attelage s'enfuit et la diligence se retourne, elle continue sa course sur **1d20 cm**. Tous les occupants subissent une attaque sur la colonne « accident ».
- **Attelage brisé :** Les chevaux s'enfuient et la diligence continue sa route en ligne droite sur **2d20 cm**. Si un obstacle lui barre la route, elle se retourne sinon elle s'arrête en bout de course.
- **Renversement :** le chariot se retourne et les chevaux s'enfuient. La diligence stoppe immédiatement son mouvement. Tous les occupants subissent une attaque sur la colonne « accident ».

10 - Tir

Les tirs peuvent s'effectuer tous azimuts (les éléments n'ont pas d'orientation). Le nombre de tirs par action est :

- **élément individuel** ou éléments d'un détachement : 1 tir ou jet d'explosif par action ;
- élément de héros : 2 tirs par action ou 1 jet d'explosif + 1 tir par action.

Pour tirer, un élément dévoilé ou camouflé doit avoir une **Ldv** qui le relie à tous les adversaires affectés par son tir. Une figurine vise prioritairement l'adversaire dévoilé **le plus proche**, dans le cas contraire elle subit une **pénalité** au jet de dé pour toucher (voir modificateurs).

Si plusieurs cibles potentielles sont à égale distance du tireur, la cible prioritaire est tirée au sort.

- En tir direct, une figurine ne vise et son tir n'affecte **qu'un seul** adversaire dévoilé.
- Un élément regroupant plusieurs figurines ne vise et son tir n'affecte qu'un seul adversaire dévoilé.

Un village typique du FarWest.

- Un fusil de chasse, centre son tir sur un adversaire dévoilé, mais tous les éléments (dévoilés ou non) situés dans un rayon de 2 cm (4 cm si canons sciés) autour de la cible sont également susceptibles d'être atteints.
- Un obusier, centre son tir sur un adversaire dévoilé ou un point d'impact cible, mais tous les éléments (dévoilés ou non) situés dans un rayon de 10 cm autour du point d'impact sont également susceptibles d'être atteints.

Il est impossible de tirer par-dessus des éléments amis excepté si l'élément qui effectue le tir est plus haut que l'élément interposé.

La procédure de tir est identique pour le tir direct ou le tir de mitrailleuse. Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé, et consulte la table des tirs pour connaître le résultat qu'il peut obtenir avec **1d20**, en fonction du type d'arme utilisée. Avec une mitrailleuse, un seul jet de dé est requis, quel que soit le nombre d'adversaires susceptibles d'être affectés par le tir.

Les modificateurs de tir sont cumulatifs et indiqués sur la table 9. les résultats des tirs se trouvent sur la table 10.

Résultats :

- **Manqué** : le tir est inefficace.
- **Stressé** : mettre un jeton jaune sous la cible.
- **Blessé** : mettre un jeton jaune avec une croix rouge sous la cible.
- **Eliminé** : l'élément est éliminé.

Si le joueur obtient 1 sur le **d20** (score non modifié), le tir est automatiquement raté.

Un élément stressé qui subit un second résultat de stress devient démoralisé, remplacer alors le jeton jaune par un jeton rouge.

Un élément blessé est affecté comme suit : son mouvement est **divisé par 2**, il est en état de **stress permanent** et il a un malus de **– 2** a tous ses tirs. Un élément blessé qui subit une seconde blessure est éliminé.

Exception : un élément de héros peut recevoir 3 blessures avant d'être éliminé, mais qu'il ait 1 ou 2 blessures, le héros n'est jamais stressé et seule la première blessure l'affecte comme indiqué ci-dessus.

***Exemple** : un élément de héros subit une blessure. Il reçoit un jeton jaune avec une croix pour indiquer qu'il est blessé mais cependant il n'est pas en état de stress. Puis il subit une seconde blessure qui ne l'affecte pas plus mais il reçoit un second jeton avec une croix. Il subit alors une 3e blessure, il est donc éliminé.*

10.2 - Utilisations des armes spéciales

● **Fusils Buffalo et Springfield**

Ces armes sont longues à recharger, une fois que l'élément à tiré, il faut utiliser une action « recharger une pièce » avant de pouvoir retirer avec l'arme.

● **Carabine Springfield**

Lancer **1d6** pour chaque tir supplémentaire après le premier tir initial. Sur un résultat de **1**, la carabine s'enraye et il faut une action « recharger une pièce » à l'élément pour ressortir la douille. (Le canon de ces armes chauffait rapidement lors d'utilisation accrue).

10.3 - Tir sur bâtiment, chariot ou diligence

Lancer **1d20** et modifier le score par les modificateurs suivants :

- tir avec obus explosif : **+ 6**
- tir avec mitrailleuse : **+ 4**
- tir à mitraille : **+ 2**

Custer's last stand.

● **Résultats**
Manqué : **7 ou –**
Attelage touché : **8–13**
Occupant touché : **14–20**
Détruit : **21+**

Détruit :
- Tir sur bâtiment : un pan de mur s'effondre, les occupants sont tués.
- Tir sur chariot ou diligence : le véhicule se retourne et vol en éclat, tous ses passagers sont tués.

Occupants touchés :
- Tous les occupants subissent une attaque selon le type d'arme concernée.

Attelage touché :
- Tir sur bâtiment : aucun effet le tir est raté.
- Tir sur chariot ou diligence : l'attelage perd un cheval et le chariot ou la diligence doit stopper sa course sur **1d20 cm**.

10.4 - Couvert et protection

Sont considérés comme couvert les éléments suivants :

Couvert léger : haie, fossé, tranchée, broussailles, trou individuel, derrière un chariot ou une diligence, un abreuvoir.

Couvert dense : bois, mur de pierre, maison, train.

10.5 - Utilisation de l'obusier

Un obusier peut tirer soit des obus soit de la mitraille.

– Tir à obus :
le joueur indique un point cible (une figurine, un jeton ou un point de la table) en mettant à l'endroit choisi un jeton sur lequel est collée une touffe de coton. Lancez **1d20** et appliquer un modificateur de **– 1** pour 10 cm ou fraction de 10 cm de distance de l'obusier à sa cible, (maximum de – 10)

Multipliez le résultat final par deux et vous trouverez l'endroit ou tombe l'obus à partir du point d'impact choisi.

L'obus explose sur un rayon de 10 cm de diamètre, toute cible située dans l'aire d'effet de l'explosion est affectée et subira une attaque.

Exemples :

– Point d'impact à 75cm : modificateur – 8. Score au d20 = 17 – 8 = 9, x 2 = 18, l'obus tombe 18 cm plus loin que le point d'impact choisi, soit à 93 cm.

– Point d'impact à 105 cm = modificateur – 10. Score au d20 = 7 –10 = – 3, x 2 = – 6, l'obus tombe 6 cm avant le point d'impact choisi, soit à 99 cm.

– Tir à mitraille :
La mitraille forme un cône de 5 cm de large à la base (largeur de la base de l'obusier) et se termine par une largeur de 15 cm à son extrémité. La longueur du cône est de 40 cm. Toute cible située dans l'aire d'effet du cône est affectée par le tir et subira une attaque.

***Note** : un obusier ne peut tirer qu'une fois par tour, mais pour tirer il doit être rechargé. Il faut donc une action de « recharger une pièce » aux servants pour cela.*

10.6 - Utilisation de la mitrailleuse Gatling

Le tir d'une Gatling forme un couloir de 15 cm de large. Toute cible située dans le couloir d'attaque de la mitrailleuse est affectée par le tir et subit une attaque. Une mitrailleuse peut tirer jusqu'à **3 fois** par action de « tir », mais dès le second tir, le joueur doit tester l'enrayement de sa mitrailleuse en lançant **1d20** :

– **premier tir** : pas d'enrayement.
– **second tir** : enrayement sur un score de 15 à 20.
– **troisième tir** : enrayement sur un score de 10 à 20.

Chaque tir peut être orienté de 20° vers la droite ou la gauche à chaque fois.

***Notes** : une mitrailleuse pourra tirer 6 fois avant de recharger, il faut alors une action de « recharger une pièce » aux servants pour cela. Si elle s'enraye, il faut une action « recharger une pièce » aux servants pour la réparer.*

10.7 - Utilisation de flèches enflammée

Seuls les éléments indiens peuvent tirer des flèches enflammées. Effectuer un tir normalement mais si la flèche se plante dans un bâtiment ou un véhicule, le feu prendra en **1d6** tours. Chaque flèche plantée sur la même cible donne un modificateur de **– 1** au d6..

Tant que le feu n'a pas pris entièrement, il est possible de l'éteindre. Lancer **1d20** et appliquer les modificateurs suivants :

– 1 pour chaque élément en plus du premier qui combat le feu.

Sur un résultat de **1 à 5** le feu est éteint. Si le feu n'est pas éteint à temps, tous les occupants doivent sortir ou mourir brûlés durant le tour qui suit le début de l'incendie.

10.8 - Utilisation de la dynamite

Seuls les éléments qui possèdent de la dynamite au début du jeu peuvent l'utiliser de la manière qui suit :

– en la posant au sol avec une mèche ou un détonateur ;
– en la lançant avec une mèche allumée ;
– en la lançant et en tirant dessus.

Dans tous les cas, utiliser la ligne « Explosion obus/dynamite » de la table des tirs pour en connaître les effets.

Un bâton de dynamite peut être lancé à **15 + 1d20 cm** maximum de distance. Pour tirer sur la dynamite, le tir se fait normalement avec un modificateur de **– 6** au d20. Si le résultat est « éliminé », « blessé » ou « stressé », la dynamite explose en pleine trajectoire. Le rayon d'explosion est de 10 cm autour du point d'impact du bâton de dynamite.

10.9 - Tir sur cavalier

Si un tir touche un élément de cavalier, lancez **1d20** :

1 à 8 : le cavalier est touché, il subit le résultat du tir.

9 à 20 : le cheval est touché, appliquer le résultat suivant :

Blessé éliminé ou stressé : le cheval s'effondre ou fait un écart, le cavalier est désarçonné et tombe au sol. Il ne pourra se relever qu'au tour suivant.

Manqué : aucun effet sur le cheval.

– Un élément de « Visages-pâles » peut viser spécialement la monture au lieu du cavalier mais en ce cas le joueur doit l'annoncer. Le résultat s'applique automatiquement à la monture.

– Un élément indien n'a pas le droit de viser un cheval excepté si c'est un élément apache.

– Un héros n'a pas à tester pour savoir s'il a atteint la monture, son tir affecte toujours le cavalier s'il a touché.

Notes :
– Un cavalier tué sur son cheval tombe de ce dernier et le cheval s'enfuit.
– Un cavalier stressé sur son cheval doit passer un test pour savoir s'il reste sur sa monture ou non, lancer 1d20 :
***1 à 10** = le cavalier est désarçonné son cheval s'enfuit et il reste à pied.*
***11 à 20** = le cavalier reste en selle.*
*– Un cavalier qui est désarçonné par une chute doit passer un test de dommage sur la ligne des **tirs au pistolet** pour connaître quels sont les effets de la chute.*

10.10 – Utilisation d'un élément regroupant plusieurs figurines soclées ensembles

Quand un élément de 2, 3 ou 4 figurines tire, on utilise un seul jet de dé avec un modificateur de **+ 2** au tir **quelles que soient** les armes utilisées. Un groupe de figurine ne peut comporter qu'un seul type d'armement (tous armés d'arc ou de carabine ou de fusil ou de sabre et carabine ou d'arc et de couteau, etc...).

Si un tel élément subit une perte, on rem-

SCENARIOS

1 - « L'affaire Fetterman », 21 décembre 1866.

Au matin du 21 décembre 1866 au nord du Wyoming, une corvée de bois du Fort Phil Kearny est attaquée dans les collines au nord du fort, le commandant de ce dernier, le colonel Carrington, ordonne à un détachement composé de 50 fantassins commandés par deux officiers et 36 cavaliers sous les ordres du capitaine Fetterman, ainsi que deux civils de se porter au secours des soldats attaqués par un parti d'Indiens hostiles dirigés par les chefs sioux Red Cloud et Crazy Horse. Fetterman, l'officier qui s'était vanté de venir à «...bout de la nation Sioux tout entière avec 50 hommes seulement ! ». Fetterman, officier indiscipliné et vouant une haine farouche aux Indiens, à qui le colonel Carrington avait ordonné de ne pas dépasser un point précis visible depuis le fort. Or, arrivé à mi-chemin de la corvée de bois, le détachement bifurque brusquement et se rue à la rencontre des Indiens avec l'intention très nette d'attaquer leur avant garde.

Tout à coup, Fetterman voit surgir devant lui, de derrière des buissons, une douzaine de guerriers de Crazy Horse qui battent en retraite. Un coureur de piste aurait aussitôt éventé le piège. Mais Fetterman, nouvellement nommé au Wyoming et ignorant tout des techniques indiennes, y donna tête baissée. Aussitôt, le Lieutenant Grummond commandant la cavalerie charge sabre au clair à la tête de ses hommes, il fonce au galop en direction d'une crête qui sera surnommée par la suite « la colline du massacre ». Les fantassins, moins rapides, suivent la même piste et comme les cavaliers, dépassent le point limite désigné par Carrington. Cachés tout autour, dans les bois et les rochers, les guerriers de Red Cloud et Crazy Horse attendent le signal de leurs chefs. Pendant ce temps, des Miniconjoux, conduits par Thunder Hawk ainsi que des Cheyennes et des Oglalas, sous les ordres de He Dog et Lone Bear, se glissent, sans être repérés, sur les flancs des Visages Pâles, avec l'intention évidente de leur couper toute retraite.

Brusquement, les Peaux Rouges se démasquent en hurlant. Le Lieutenant Grummond ordonne alors de faire demi-tour et de tirer à bout portant sur les assaillants qui surgissent de toutes parts. Dès la première seconde, tous les hommes comprennent qu'ils sont irrémédiablement perdus et qu'ils n'ont aucune chance de s'en tirer. Plus de 2 000 guerriers indiens les cernent. En quelques instants sur un signal des chefs indiens, tous les guerriers se ruent sur les soldats, la mêlée est sauvage et sanguinaire et l'issue rapide. Très vite il ne reste plus un seul soldat vivant.

Lorsqu'il entendit les premiers coups de feu, le colonel Carrington dépêcha des renforts qui ne purent, en arrivant sur place, que constater l'étendue du désastre. Après avoir examiné les corps, ils découvrirent que Grummond et douze de ses hommes avaient été scalpés et que Fetterman et l'autre officier s'étaient suicidés d'une balle dans la tempe avec leur dernière cartouche.

● **Forces en présence**

- Joueur US

1 Officier : Fetterman : sabre + pistolet + cheval. **1 Sous-Officier :** Grummond : idem. **15 cavaliers US :** sabres + carabines Springfield + chevaux. **20 fantassins US :** fusil Springfield + baïonnette + chevaux. **1 civil (expérimenté) :** pistolet + carabine Henry + cheval. Les fantassins étaient souvent montés pour suivre les cavaliers mais ils ne peuvent combattre que s'ils mettent pied à terre.

- Joueur Indien

2 Chefs Célèbres : Red Cloud : carabine Henry + cheval + lance. **Crazy Horse** : lance + pistolet + tomahawk + cheval.

3 Chefs Indiens : He Dog : arc + couteau + cheval. **Thunder Hawk** : carabine Henry + tomahawk + cheval. **Lone Bear** : lance + tomahawk + cheval.

20 Indiens fanatisés : lance + couteau + chevaux. **25 Indiens normaux :** arc + couteau + chevaux. **25 Indiens normaux :** lance + couteau **15 Indiens normaux :** pistolet + couteau **10 Indiens fanatisés :** carabine Henry + couteau + chevaux.

● **Deploiement**

- Joueur US

Le détachement entre sur la table par le côté sud (A) et se dirige vers le côté nord ou se trouve la corvée de bois hors table. Fort Phil Kearny se trouve hors table du côté sud.

Le joueur US débute par une action « Charge » de son détachement en direction de la colline. Il peut répartir son détachement en deux groupes, celui des cavaliers commandés par Grummond, et celui des fantassins commandés par Fetterman accompagné du civil.

- Joueur Indien

10 cavaliers + 1 chef (Crazy Horse) en vue sur la gauche du détachement (B), se repliant vers la colline située à l'ouest (C).

Placer 89 jetons verts (camouflage) derrière et tout autour de la colline (zone D).

Le joueur indien peut répartir ses guerriers en cinq groupes : Red Cloud, Crazy Horse, He Dog, Thunder Hawk et Lone Bear.

● **Objectif**

Le joueur indien doit éliminer tous les soldats.

Le joueur US doit atteindre le haut de la colline (C) puis tenter de revenir sur ses pas et sortir de la table par le côté sud en direction du fort (A), ou par le côté nord en direction de la corvée de bois (E).

Les soldats US ne peuvent commencer à se replier que si les cavaliers ont atteint le sommet de la colline. Tant que le sommet n'est pas atteint, tous les éléments US doivent se déplacer à leur vitesse de charge vers la colline.

- Chaque soldat qui sort de la table par le côté sud après avoir atteint le sommet de la colline rapporte 10 points de victoire au joueur US.

- Chaque soldat qui sort de la table par le côté sud sans avoir atteint le sommet de la colline rapporte 5 points de victoire au joueur US.

- Chaque soldat qui sort de la table par le côté nord rapporte 5 points de victoire au joueur US.

Si le joueur obtient 100 points de victoire il gagne la partie.

***Notes** : chaque officier/Chef pouvant recevoir deux actions, ce sont tous les éléments qui sont sous leur ordre qui effectuent tous ensemble la même action. En revanche, chaque action peut être jouée soit l'une à la suite de l'autre dans la même phase, ou bien le joueur peut utiliser une action puis laisser son adversaire utiliser l'une de ses actions et enfin jouer sa seconde action. Si un groupe est privé de chef, il ne recevra plus qu'une action par tour s'il lui reste des éléments non en déroute sur la table.*

2 - Duel à OK Corral (26 Octobre 1881)

A l'aube du 26 octobre 1881, une arrestation d'un groupe de cow-boys, par le député US Marshall Wyatt Earp et ses frères accompagnés par Doc Holliday un ami de Wyatt, se termine en un affrontement de 60 secondes au cours duquel trois des cow-boys trouvent la mort alors que deux de ces derniers sur quatre n'étaient même pas armés. L'affrontement se déroula à Tombstone dans la rue Fremont à l'angle de la troisième rue et près de la galerie de photographie de Fly. Les protagonistes se trouvaient à deux mètres les uns des autres quand la fusillade éclata, près de 30 coups de feu furent tirés en 60 secondes.

● **Forces en présence**

A - Wyatt Earp, M 14, pistolet
B - Morgan Earp, M 12, pistolet
C - Virgil Earp, M 12, pistolet
D - Doc Holliday, M 12, fusil de chasse à 2 coups + pistolet
E1 - Frank McLaury, M 12, pistolet + E2 cheval avec carabine Henry
F -Tom McLaury, M 10, non armé
G) Billy Clanton, M 10, pistolet
H) Ike Clanton, M 10, non armé

Neutres

I - Sheriff John Behan, M 12, pistolet
J - Billy Claibourn, M 10, pistolet

***Notes** : le shérif Behan se trouvait sur les lieux quelques instants avant les Earp pour arrêter les cow-boys et les désarmer, ce qu'il ne réussit pas à faire, au moment de la fusillade il alla se cacher dans le studio du photographe Fly. Billy Claibourn était un ami des frères Clanton, de passage à Tombstone ce jour-là il voulut aider ses amis mais devant les faits il préféra se cacher avec le Shérif Behan.*

● **Placement**

Placer les personnages sur les emplacements indiqués A, B, C, D, etc.... en fonction de la lettre attribuée à chaque personnage.

Les deux joueurs choisissent en secret les actions de leurs personnages (1 action par figurine) puis le jeu débute en tirant l'initiative de chaque camp. (Le scénario durera entre 3 et 5 tours selon la rapidité des pertes obtenues.

● **Objectif**

Les frères Earp doivent arrêter les frères Clanton et McLaury ou sinon les éliminer.

Les frères McLaury et Clanton doivent éliminer les Earp.

● **Options**

Le scénario historique étant largement en faveur des Earps, on peut modifier le scénario selon les critères suivant :

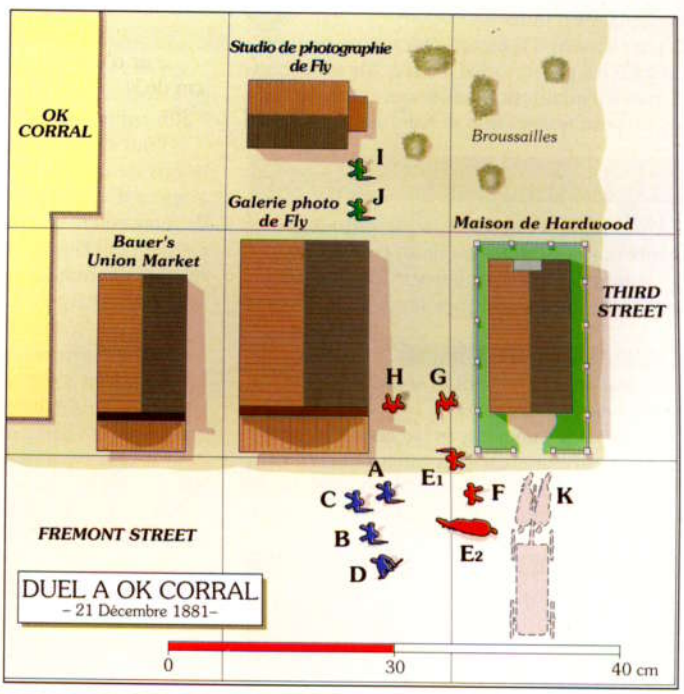
- 1re option : Tom McLaury est armé avec la carabine Henry qui se trouve sur le cheval de son frère, Ike Clanton est armé d'un pistolet.

- 2e option : le Shérif Behan et Billy Claibourn peuvent intervenir du côté des Clanton et des McLaury.

- 3e option : si les deux autres options sont utilisées, le Deputy US Marshall Wyatt Earp est considéré comme étant un héros et peut donc utiliser 2 actions par tour et pourra donc tirer 2 fois par action de tir.

- 4e option : cette fois on pousse le scénario plus loin et on le fait style « *My Darling Clementine* ». Dans ce cas, on utilise les 3 premières options et on rajoute un chariot en (K). Les frères McLaury peuvent débuter dans le chariot qui sert de protection. Quand on tire sur le chariot, il faut d'abord toucher ses occupants sur un score de 11 ou 12 seulement sur 2d6 et ce, sans aucun modificateurs. Si les occupants sont touchés, faire un tirage aléatoire pour savoir qui a été touché (pair : Frank, impair : Tom). Une fois la cible connue, relancer les 2d6 mais cette fois avec les modificateurs normaux pour savoir si le tir a été efficace.

Ce scénario se déroule sur un carré de 60 sur 60 cm.



De l'intérêt d'avoir les mêmes figurines montées et démontées.

place l'élément par un autre élément contenant un nombre de figurine strictement inférieur (élément de 4 figurines subissant 1 perte à remplacer par un élément de 3 figurines,etc.).

Si l'élément subit un tir ou est pris dans le rayon d'une explosion, l'élément reçoit autant d'attaque qu'il y a de tireurs (ou en cas d'explosion selon le nombre de figurines, 2, 3 ou 4 jets d'attaques pour connaître le nombre de perte qu'il aura subit). Si les résultats indiquent plusieurs fois un état « stressé », l'élément ne recevra qu'un jeton jaune s'il n'était pas encore stressé ou un jeton rouge s'il possédait déjà un jeton jaune.

***Note** : un élément contenant plusieurs figurines qui subit un résultat « blessé » perd 1 figurine à la place, on considère le résultat comme étant « éliminé » par simplification.*

10.11 - Tir après mouvement

Un élément qui tire après s'être déplacé dans la même phase à un **malus** appliqué à son tir. Un cavalier aura un **double** malus, (**exception** : un élément de cavalier qui tire avec un pistolet n'a pas de malus s'il tire à cheval.)

Un élément d'indien **armé d'un arc** n'aura pas de malus s'il tire après un mouvement, même s'il est à cheval. Mais un élément de cavalier indien aura un malus s'il tire à cheval qu'il se déplace ou non.

Un élément d'infanterie monté ne peut pas tirer s'il n'a pas mis pied à terre. De même un élément d'infanterie montée qui combat à cheval ne peut utiliser que sa baïonnette.

11 - Melees

Une mêlée s'engage lorsque plusieurs éléments ennemis se trouvent au contact les uns des autres. Chaque joueur lance **2d6** et applique les modificateurs indiqués sur la table 10.

11.2 - Résultat d'une mêlée

Le joueur qui obtient le score le plus élevé **élimine** son adversaire.

Si l'élément vainqueur se bat contre plusieurs éléments adversaires, il en tue un et les autres deviennent « stressés », mettre un jeton jaune sous chaque élément ayant perdu la mêlée (mettre un jeton rouge « démoralisé » si l'élément possède déjà un jeton jaune).

Si un élément contenant plusieurs figurines perd un combat, l'élément **dans son entier** est éliminé (toutes les figurines sont tuées).

Une mêlée ne s'effectue que sur une action de mêlée.

Si à la fin de l'action, il reste encore des éléments ennemis au contact les uns des autres, ils ne pourront continuer à se battre que lors de la prochaine action mêlée qui sera jouée.

***Note** : un élément au contact d'un ennemi ne pourra pas tirer, mais il pourra cependant bouger pour se replier si le joueur utilise une action « mouvement ».*

12 - Charge

Un élément peut effectuer une charge s'il se trouve à moins de 30 cm d'un ennemi pour un élément de cavalerie ou à moins de 16 cm d'un ennemi pour un élément d'infanterie.

Tous les éléments participant à une charge pourront charger si leur officier réussi son test de moral.

Une charge s'arrête dès qu'elle arrive au contact d'un élément ennemi ou à la fin de son mouvement de charge si l'élément n'a rencontré aucun adversaire.

12.1 - Procédure

– Tous les éléments participant à une charge avancent de leur maximum de mouvement **+ 2d6 cm** (ou + **3d6** pour la cavalerie).

– Pour que la charge soit comptée comme bonus de mêlée, il faut que l'élément puisse avancer d'au moins la moitié de son potentiel de mouvement de charge minimum. Dès qu'un élément qui charge contacte un élément ennemi, il peut entamer une action de mêlée incluse dans la charge.

***Note** : un élément de cavalier chargeant un élément d'infanterie repousse ce dernier de 5 cm vers l'arrière avant d'effectuer l'action de mêlée.*

Un élément d'infanterie chargeant à la baïonnette avec un fusil chargé bénéficie d'un bonus de + 3 pour le tour ou il entre au contact d'un élément adverse. S'il lui reste des adversaires, il n'aura que + 2 de bonus au tour suivant car il aura déchargé son arme.

12.2 - Contre-Charge

Si un détachement ennemi est chargé, son chef de détachement (s'il en a un) ou l'ensemble du détachement (s'il n'y a pas de chef) doit tester son moral. S'il réussi, et s'il lui reste une action non utilisée (quelle que soit l'action), le détachement peut soit contre-charger et avancer sur l'ennemi, soit se replier à vitesse de charge dans le sens inverse de la charge ennemie. Si le mouvement de replie le fait sortir de table il est éliminé d'office.

13 - Arrivée de la cavalerie

Une unité de cavalerie qui commence **hors table** entrera en jeu sur un jet de **1d20** si le score obtenu est : 1er tour : 20, 2e tour : 19 ou 20, 3e tour : 18 ou plus, et ainsi de suite en augmentant de **+ 1** à chaque tour jusqu'au 20e tour s'il le faut, tour auquel l'entrée se fait automatiquement si le joueur a joué de malchance sur tous ses jets de dés.

Une unité de cavalerie entrant sur la table arrivera à son point d'entrée déterminé par le scénario ou le joueur. Les éléments pourront se déplacer et combattre durant le tour d'entrée sur la table.

14 - Chefs et chamans

Lorsqu'il compose son groupe, le joueur désigne une des figurines en tant que chef principal et une figurine de sous-chef. Si le chef principal est éliminé, le sous-chef lui succède, mais les éléments faisant partie du détachement commandé par le chef principal devront tout de même tester leur moral (de même que le sous-chef s'il faisait parti du détachement).

Un chef peut recevoir deux actions par tour et le joueur n'est pas obligé de les utiliser toutes les deux immédiatement. Il peut utiliser la première action, laisser jouer son adversaire, puis utiliser la deuxième action quand bon lui semblera. Il peut aussi utiliser les deux actions coup sur coup avant que son adversaire ne puisse jouer l'un de ses éléments (excepté un héros).

● **Chaman indien**

Tous les éléments indiens non fanatisés, se trouvant à moins de 10 cm du chaman, voient leur moral relevé en sa présence et testent avec un moral d'« Indien fanatisé » en cas de besoin.

15 - Dissimulation

A l'issue d'une phase d'action, chaque figurine d'Indien dévoilée qui ne peut tracer une LdV la reliant à un élément adverse, est remplacée par un jeton « camouflage » vert et est à nouveau considérée comme non localisée pour la suite du jeu.

LES COWBOYS

Figurines Wargames Foundry peintes par C. Coquet (Cavalerie US) et Gary Chalk (Cowboys et Indiens). Décors Gary Chalk. Photos Nicolas Stratigos et Gary Chalk.

16 - Heros

Les héros utilisés dans le jeu sont du type « hollywoodiens ». Ils peuvent recevoir deux actions à chaque tour et peuvent agir avant tous les éléments de l'adversaire excepté un héros adverse qui pourra agir avant lui s'il a été activé en premier.

Un héros n'est pas obligé d'utiliser ses deux actions l'une à la suite de l'autre, il peut utiliser une action puis laisser son adversaire jouer une action, et jouer aussitôt après sa seconde action. Il peut aussi utiliser ses deux actions durant la même phase.

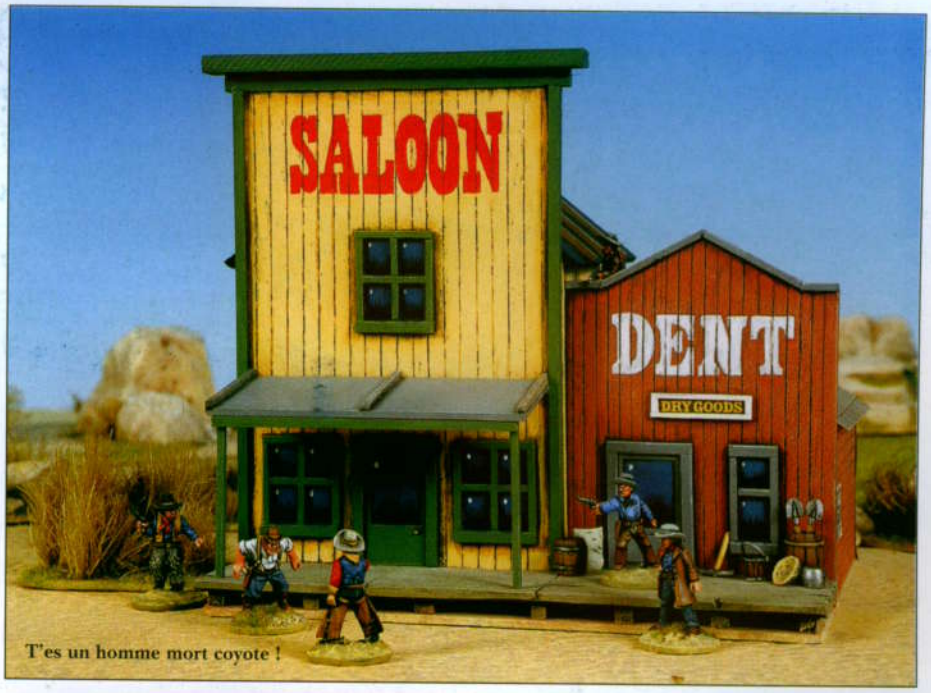
16.1 - Héros et test de moral

Un héros ne teste jamais son moral, si le résultat d'un combat indique un test de moral, le héros ignore le résultat. Seul les résultats « blessé » et « éliminé » affectent un héros.

Un élément de héros peut recevoir **3 blessures** avant d'être éliminé, mais qu'il ait 1 ou 2 blessures, le héros n'est jamais stressé et seule la première blessure l'affecte. La troisième blessure l'élimine directement sans lancer le **d6** comme ci-dessous.

Dans le cas d'un résultat « éliminé » lancer **1d6**, le résultat indiquera le nombre de tour durant lesquels le héros pourra encore agir avant de mourir définitivement. S'il reçoit un second résultat « éliminé » durant ce décompte, il meurt aussitôt.

Si le héros dirige un détachement, il devra tester son moral mais uniquement pour ses hommes. S'il rate son test de moral cela veut dire que ses hommes ne le suivent pas (ils ne feront rien durant le tour), mais lui pourra continuer à agir selon l'action indiquée.



T'es un homme mort coyote !

17 - Mise en place du terrain

Utilisez pour jouer une table de 120 cm sur 120 cm au minimum. Divisez cette dernière en six zones de 40 cm carrés chacune. Le joueur qui défend place ensuite 1 élément de terrain par zone, selon la liste des éléments de terrain de la table 11 . Au total, il doit placer six éléments. Puis il rajoute deux éléments supplémentaires qu'il pose dans deux zones différentes (maximum de deux éléments par zone). Chaque élément doit remplir 50 % d'une zone, ce qui fait que deux éléments rempliront la totalité de la zone choisie.

Une fois le terrain installé, le joueur attaquant rajoute s'il le veut, une route qui traversera le terrain soit du Nord au sud, soit d'Est en ouest. S'il y a un village, il doit obligatoirement y avoir une route, et le joueur attaquant peut, s'il le désire, y rajouter une rivière à proximité.

Le joueur qui défend doit ensuite dresser un plan exact du terrain pour placer ses jetons camouflages. ❑

MMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE
DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER
JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE
5 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT
METROPOLE À PARTIR DE 499F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

JEUX DU MONDE
14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

AX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

RANÇAIS
WISH EDITIONS
320
320
270
40
40
ESCARTES
150
299
210
162
224
139
265
150
299
375
549
579
218
99
299
260
209
279
218
180
M
235
de la Gloire
235
enkreich
315
97
315
315
ant de guerre
105
105
uls
ctoires de Pyrrhus
105
80
250
289
255
299
215
285
289
325
285
289
255
289
299
RE & COLLECTIONS
parte à Napoléon
69
d'armées 1805-1811(DBN)
69
d'armées 1812-1815(DBN)
69
NGLAIS
LIAN DESIGN GROUP
990
509
149
375
185
235
139
235
195
125
320
- Pattan in Flames Boxed
- WiF 2000 Update
• - WiF Millenium Annual
ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
Annual 91
Annual 92
Semi Annual 93 A
Semi Annual 93 B
Code of Bushido
Crois de Guerre
Gung Ho
Kampfgruppe Peiper I
Kampfgruppe Peiper II
Partisan
Pegasus Bridge
Yanks
West of Alamein
Critical Hit
All American : Gamers Guide
Arnhem the Third Bridge
ASL '97 Pack «Aussie»
ASL '98 Pack «Aussie»
Carnage at Cassino
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3
Critical Hit Magazine+Vol. 5 #2
• Critical Hit Magazine Vol. 6 #3
Critical Hit Annual 2000
Dzerhezinsky Tractor Works
Euro Pack II - The Bulge
Euro Pack III - The Lone War
Euro Pack IV - North Africa
Euro Pack V - Eastern Front War
Euro Pack VI : Partisan
Gamers Guide Pointe du Hoc
Hell's Bridgehead
Kellam's Bridge
Leatherneck II
Leatherneck III
Ordeal Before Shuri
Platoon Leader 2.5
Pointe du Hoc
Rout Pack III
Scotland the Brave
Scotland the Brave II
Shanley's Hill
Soldiers of the Negus
Stonne 1940
Timmes' Orchard
Uncommon Valor
Total East Front Pack I
Total Pacific Theatre Pack I
• Busting the Bocage
Heat of Battle
High Ground
Multi-Man Publishing
ASL Rules - 2nd Edition
Beyond Valor - Red barricades
A GI's Dozen Scenarios
ASL Action Pack #2
ASL Journal #1
ASL Journal #2
• ASL Journal #3
A Bridge too Far
Blood Reef : Tarawa
Doomed Battalions
Hollow Legions
Last Hurrah
Paratrooper
ATTACTIX
8th Army
Arnhem Bridge
Fight for the sky
AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow
Borodino - Eagles of the Empire
Eylau - Eagles of the Empire
Friedland - Eagles of the Empire
Great War at Sea : Mediterranean
Great War at Sea : North & Baltic Seas
Great War at Sea : Russo-Japanese
Great War at Sea : SOPAC
Great War at Sea : Spanish Am. War
Hannibal at Bay : Rome at War
Mac Arthur's Return : Leyte 1944
Operation Cannibal
Panzer Grenadier
Red Parachutes : Crossing the Dnepr
Red Steel : Kishinev
Scotland the Brave
The Invasion of Italy
AVALON HILL
Attack subs
Axis & Allies Europe
• Axis & Allies Pacific
Battlecry
Bitter Woods
Breakout : Normandy
Britannia
Colonial Diplomacy
Diplomacy
Empire of the Rising Sun (3rd Reich)
Hell's Bridgehead
Flat Top
Gettysburg
Guadalcanal
Guerilla
Here Comes the Rebels
Israeli Defence Force (IDF)
London's Burning
Midway
Mustango
Raid on Saint-Nazaire (Solo)
Republic of Rome
Siege of Jerusalem
Stonewall in the Valley
Stonewall Jackson's Way
We the People
VICTORY GAMES
Central America
Leatherneck (Battle Hymn)
Third Fleet
Tokyo Express
CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles Turn East
Achtung Spitfire
Borodino '41
Chancellorsville
Clash of Armor
- From Golan to Sinai
- Rommel's Battles
Close Action - Fighting Sail
Command at Sea
- Rules
- Scenario
- Ship data
- Supermarina II
Supermarina I : Command at Sea II
- Scenarios
- Data annexes
Emperor Returns
Flint & Steel
From Valmy to Waterloo
- Battles of French Revolution Vol.1
Harpoon 4th Edition
• Player's Handbook
• Naval Review 1997
• Naval Review 2000
- Sea of the Dragons
- White Ensign
Home before the Leaves Fall
Jena
La bataille d'Albuera
La bataille d'Espinal-Talavera
La bataille de Corunna
La bataille de Ligny
La bataille de Lutzen
La bataille de Mont St. Jean
La bataille de Wavre
La bataille d'Orthez
Landships
- Infernal Machines
Lee Takes Command
Leuthen
Mississipi Fortress
Napoleon at Leipzig
Operation Spark - Leningrad
Prelude to Disaster (WWII)
Regulations of the Year XIII
Summer Storm '663
- The Devil's to Pay (scenarios)
The Army of the Heartland
The King's War
The Sword of Heat
The War for the Union
War without Mercy
Zorndorf «7 years war»
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee
East Front
- Euro Front
- Volga Front
Napoleon
Pacific Victory
Quebec 1759
Sam Grant
War of 1812
West Front
- Med Front
DECISION GAMES
Across Suez
Ansietam Campaign
Battle for Germany
Battle for the Ardennes
Blue & Grey
Cobra
Emperor's First Battles
Empires at War
Firefight
Four battles of the Ancient World II
Four battles of the Ancient World III
Command at Sea
- Rules
- Scenario
- Ship data
- Supermarina II
Supermarina I : Command at Sea II
- Scenarios
- Data annexes
Emperor Returns
Flint & Steel
From Valmy to Waterloo
Rebels & Redcoats I
Rebels & Redcoats II
Seven Days Battles
Sun Never Sets
The '45
The Alamo
The Forgotten War (Korea)
Thirty Years War Quad
Totalen Krieg Player Guide
War of the Rebellion
World War One
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires
Empire
Chef de bataillon
Command Decision III
- Command Post 4 ou 5 (pièce)
- Command Post 10, 11 ou 12 (pièce)
- Command Post 13 ou 14 (pièce)
Red Baron
Revenge
Sons of the Desert
The Normans
The Successors (Ancient empire)
Warfare in the Age of Discovery
Warfare in the Age of Reason 2nd Ed
- Campaigns in the Age of Reason
Warpaint (US Wild West Rules)
Wings of Fire
FRESNO GAMING
Defiant Holland (Ziplock)
Kasserine (Ziplock)
Remagen (Ziplock)
THE GAMERS
A Frozen Hell
Aspern - Essling
Champion Hill
Drive on Paris
Force Eagle's Wat
Golnes Mill
Marengo
Matanikau : Guadalcanal 42
This Hallowed Ground
This Terrible Sound
Yom Kippur
GMT
"1863"
Africanus (SPQR)
Air Bridge to Victory
Austerlitz 1805
Barbarossa Army Group Center
Barbarossa Army Group North
Barbarossa Army Group South
Battle Line Card Game
Battles for North Africa
Brandywine Creek
Britain Stands Alone
Carrateucus (Caesar)
Cataphract
Lemingrad
Lords of the Sierra Madre
Napoleon First Battle
Napoleon's Last Battles
Nuts ! North
Nuts ! South
Over the Top
Rebels & Redcoats I
Rebels & Redcoats II
Seven Days Battles
Sun Never Sets
The '45
The Alamo
The Forgotten War (Korea)
Thirty Years War Quad
Totalen Krieg Player Guide
War of the Rebellion
World War One
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires
Empire
Chef de bataillon
Command Decision III
- Command Post 4 ou 5 (pièce)
- Command Post 10, 11 ou 12 (pièce)
- Command Post 13 ou 14 (pièce)
Red Baron
Revenge
Sons of the Desert
The Normans
The Successors (Ancient empire)
Warfare in the Age of Discovery
Warfare in the Age of Reason 2nd Ed
- Campaigns in the Age of Reason
Warpaint (US Wild West Rules)
Wings of Fire
FRESNO GAMING
Defiant Holland (Ziplock)
Kasserine (Ziplock)
Remagen (Ziplock)
THE GAMERS
A Frozen Hell
Aspern - Essling
Champion Hill
Drive on Paris
Force Eagle's Wat
Golnes Mill
Marengo
Matanikau : Guadalcanal 42
This Hallowed Ground
This Terrible Sound
Yom Kippur
GMT
"1863"
Africanus (SPQR)
Air Bridge to Victory
Austerlitz 1805
Barbarossa Army Group Center
Barbarossa Army Group North
Barbarossa Army Group South
Battle Line Card Game
Battles for North Africa
Brandywine Creek
Britain Stands Alone
Carrateucus (Caesar)
Cataphract
Crisis : Sinai 1973
Daidochi (Alexander)
Eight Air Force
Glory
Invasion Sicily
Ivanohoe
Juguster (Caesar)
Julius Caesar
June 6 : D-Day 1944
Lost Victory
Operation Shoestring : Guadalcanal
Operation Mercury : Crete '41
Path of Glory Revised
• - Path of Glory Players Guide
Player's Guide to SPQR
Risorgimento 1859
River of Death
Solamis
Saratoga
Silver Bayonet
Simple Great Battles of History
SPQR Rules 2nd edition (Ziplock)
SPQR Update Kit (Ziplock)
Triuph & Glory
Ukraine '43
Veni, Vidi, Vici
GRD
Second Front
Storm over Scandinavia
The Damned Die Hard : 1941
The Urals
War in the Desert
War of Resistance
IVY STREET GAMES
At all Hazards
Stonewal at Cedar Mountain
Williamsburg 1862
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory
All Quiet in the Western Front
Clash of the Titans : Kursk 43
Drive to the Baltic
East Wall : Battle for the Dnepr
Fields of Glory
In Flanders Fields - 1915
Iron Bottom Sound II
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg
Piercing the Reich
Royal tank Corps
Triumphant Return : Liberation
Turning the Tables
Velike Luki
White Emsign/ Rising Sun Leyteni
OPERATIONAL STUDIES GROUP
Napoleon at Bay
1806 : Iena - Auerstadt Campaign
The Emperor's War, 1805-1813
QUANTUM
Crossfire (Rules)
- Hit the Dirt
Spearhead Armor Rules
- Across the Sands (Scenarios)
- Winter Rising
Tactics Ancients Rules
Tactics Medieval Rules
SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania
Tannenberg & Gallicia
The Schlieffen Plan
SIMTAC
Alexandria 1801
Saguntо
Los Angeles
WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles
- Armies of Antiquity
- Chariot Wars
- Fall of the West
WRG
Règles 7ème édv. - 1000/1485 (Français)
Règles 1420-1700 (Français)
Rules -1000/1485
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients
Rules 1420-1700
Rules 1685-1845
Rules 1950-2000
- Seven years war army lists
DBF De Bellis Fantasticus
DBM De Bellis Multitudinis 2.0
- Army List Book III : 476 /1071
Armies & Enemies of the Crusades
Armies of the Middle Ages Vol.1
XENO GAMES
Florida : Age of Discovery
Grand du Corps
Lonestreet Assault
Russia at War
Seakring 4th ed.
Shushi Jalapeno War
This Allowed Ground
WEST END GAMES
Air - Cav
Air & Armor
The battle of Shiloh
WWW
1944 : The Second Front
American Aces
Blickrieg in the South
Campaigns of the Civil War
Crimean Sheiks
Iramades : Irish Rebellion
Fury on Champlain
Light Division
Run Silent, Run Deep
The Last Blitzkrieg
Scotch One Flat Too
XTR (COMMAND PUBLISHING)
Berlin 45
Fateful Lightning
Mississipi Banzai
Poland 39
Seven Seas of Victory
Smothereins
Victory in Normandy
Wahoo
DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules
- Blow Bugles Blow
Axis and Allies
Battleground WWII
- Men of Honor
Bodyguard Overlord
Bloodiest Day (Antietam)
Combat : Normandy
Tannenberg & Gallicia
The Schlieffen Plan
SIMTAC
Alexandria 1801
Saguntо
Los Angeles
WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles
- Armies of Antiquity
- Chariot Wars
- Fall of the West
WRG
Règles 7ème édv. - 1000/1485 (Français)
Règles 1420-1700 (Français)
Rules -1000/1485
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients
Rules 1420-1700
Rules 1685-1845
Rules 1950-2000
- Seven years war army lists
DBF De Bellis Fantasticus
DBM De Bellis Multitudinis 2.0
- Army List Book III : 476 /1071
Armies & Enemies of the Crusades
Armies of the Middle Ages Vol.1
XENO GAMES
Florida : Age of Discovery
Grand du Corps
Lonestreet Assault
Russia at War
Seakring 4th ed.
Shushi Jalapeno War
This Allowed Ground
WEST END GAMES
Air - Cav
Air & Armor
The battle of Shiloh
WWW
1944 : The Second Front
American Aces
Blickrieg in the South
Campaigns of the Civil War
Crimean Sheiks
Iramades : Irish Rebellion
Fury on Champlain
Light Division
Run Silent, Run Deep
The Last Blitzkrieg
Scotch One Flat Too
XTR (COMMAND PUBLISHING)
Berlin 45
Fateful Lightning
Mississipi Banzai
Poland 39
Seven Seas of Victory
Smothereins
Victory in Normandy
Wahoo
DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules
- Blow Bugles Blow
Axis and Allies
Battleground WWII
- Men of Honor
Bodyguard Overlord
Bloodiest Day (Antietam)
Combat : Normandy
Combat : Stalingrad
Decision in France
Desert Victory
Fields of Honor
Fire & Fury Civil War Rules
- Great Western Battles
- Great Eastern Battles
In the Name of Glory (3rd Edition)
Johnny Reb III
• - Kings & Castles
Killer Katanas
Modern Spearhead Miniature Rules
Morsecode
- Triumph & Fall of the Desert Fox
Mr Lincoln's War (ACW rules)
Once Upon in the West Indies
Pancho Villa
Patriots & Loyalists Rules
Rebel Yell
Shako, Napoleanic Rules
Shipbase III (IBM PC)
The Battle for Dresden, 1813
Total War
MAGAZINES
C3I # 5, 6, 8 ou 9 (pièce)
C3I #12
Command 24 (Czechoslovakia 1938)
Command 30 (Across the Potomac)
Command 36 (Death & Destruction)
Command 35 (Maison Dieue)
Command 37 (Mukden)
Command 38 (Great War in Near East)
Command 39 (Strike North)
Command 40 (Buena Vista + Moscow)
Command 41 (Battle of the Bulge)
Command 42 (Hell before Night)
Command 43 (Chattanooga)
Command 44 (Dark Victory - Alamo)
Command 49 (Wargmaster Chess 2000)
Command 50 (Back to Iraq)
Command 51 (The Meuse - Argonne)
Command 52 (Gruenwald)
Command 53 (Iron Dreams)
Europa News 41, 42, 54, 58 ou 63(pièce)
Europa News 56, 65 ou 67(pièce)
Europa News 66, 68, 69, ou 70 (pièce)
Europa News 72 73 ou 74 (pièce)
Europa News 75 ou 76 (pièce)
Strategy & T. #140 (Objectif Tunis)
Strategy & T. #142 (Tarawa)
Strategy & T. #143 (Rio Grande)
Strategy & T. #144 (Chad)
Strategy & T. #148 (Copredy Bridge)
Strategy & T. #152 (Case Green)
Strategy & T. #153 (Zama - Fella)
Strategy & T. #153 (Anzio)
Strategy & T. #166 (7 Days Battle)
Strategy & T. #171 (On to Moscow!
Strategy & T. #172 (Molotov's War)
Strategy & T. #179 (Molotov's War)
Strategy & T. #182 (Balkans '41)
Strategy & T. #190 (Chongchan 1950)
Stategy & T. #194 (Murmansk 41)
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis)
Strategy & T. #200 (Foreign Legion)
• Strategy & T. #205 (Boer War)
The Skirmisher #1
Les nouveautés parues entre le 23/03/01 et le 22/05/01 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

TABLE 6 : MOUVEMENT

Type d'élément	mouvement normal	bonus de charge	Manœuvres speciales
Elément à pied	12 cm	+ 2d6 cm	monter à cheval – 7 cm
Elément à cheval	25 cm	+ 3d6 cm	mettre pied à terre – 10 cm
Chariot	18 cm	Interdit	atteler/dételer = 1 action
Diligence	20 cm	Interdit	

TABLE 7 : EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Mouvement. divisé par 2	Mouvement. interdit	Type de couvert
Route	–	–	Aucun
Colline douce	Chariot et diligence	–	Aucun
Colline escarpée	Infanterie et cavalerie	Chariot et diligence	Aucun
Broussailles	Cavalerie, chariot, diligence	–	Léger
Bois	Cavalerie	Chariot et diligence	Dense
Bâtiment	Infanterie	Cavalerie et chariot	Dense
Rivière, gué	Tous	–	Aucun
Fleuve	Cavalerie	Infanterie et chariots	Léger
Haie, murs	Infanterie et cavalerie	Chariot et diligence	Dense

TABLE 9 : TIRS

Type d'arme utilisée	Courte	Longue	Manqué	Stressé	Blessé	Eliminé
Pistolet Derringer	5 cm	15 cm	1-14	15-16	17-18	19+
Pistolet	10 cm	40 cm	1-10	11-12	13-16	17+
Carabine Springfield	30 cm	90 cm	1-10	11-12	13-16	17+
Carabine henry	40 cm	120 cm	1-10	11-12	13-16	17+
Fusil de chasse	15 cm	50 cm	1-8	9-10	11-14	15+
Fusil de chasse à canon scié	10 cm	30 cm	1-8	9-10	11-14	15+
Fusil Buffalo	90 cm	200 cm	1-8	9-10	11-14	15+
Fusil winchester	50 cm	200 cm	1-10	11-12	13-16	17+
Fusil Springfield	60 cm	200 cm	1-10	11-12	13-16	17+
Arc et flèches	30 cm	60 cm	1-11	–	12-16	17+
Lance	10 cm	20 cm	1-11	–	12-15	16+
Couteau ou Tomahawk	5 cm	10 cm	1-12	–	13-18	19+
Explosion obus/dynamite	5 cm	10 cm	1-8	9-10	11-14	15+
tir à mitraille	20 cm	40 cm	1-6	7-9	10-12	13+
Mitrailleuse gatling	50 cm	150 cm	1-8	9-10	11-14	15+
Accident	–	–	1-15	–	16-19	20+

Notes : les armes blanches ou de jet ne stressent jamais leur cible, soit c'est manqué, soit c'est blessé ou éliminé. La plupart des scores sont identiques, leur efficacité provient surtout de leur portée.

TABLE 9 : MODIFICATEURS AUX TIRS

Cible à courte portée	+ 4
Héros	+ 4
Chef ou vétéran	+ 2
Tir à partir d'un chariot ou d'une diligence ou tireur avec point d'appui	+ 1
Expérimenté	+ 1
Fusil équipé d'une lunette de visée (sauf si cible à moins de 30cm du tireur)	+ 1
Le tireur effectue plusieurs tirs sur la même cible dans la même action	+ 1
Tireur blessé	– 2
Tireur identifié par un jeton jaune	– 2
Cible à couvert léger	– 2
Inexpérimenté	– 4
Tir après un mouvement dans la même action	– 6
Tireur monté sur un cheval	– 6
Cible à couvert dense	– 6
Tir sur bâton de dynamite	– 6

TABLE 10 : MODIFICATEURS DE MELEE

Inexpérimenté (civil, villageois, recrue US)	– 4
Chaque élément adverse en plus du premier	– 2
Élément adverse contenant plusieurs figurines*	– 2, – 3, – 4
Élément blessé	– 2
Élément en état de stress (jeton jaune)	– 2
Élément d'infanterie combattant un élément de cavalerie	– 2
Élément adverse plus haut	– 1
Expérimenté (Texas rangers, outlaws, shérif)	+ 1
Élément dont le joueur utilise l'action mêlée pendant son tour	+ 1
Élément armé de couteau, tomahawk ou baïonnette	+ 1
Vétéran (cavalerie US, indiens, sous-officier)	+ 1
Élément contenant plusieurs figurines*	+ 2, + 3,+ 4
Élément armé d'une lance ou d'un fusil vide avec baïonnette	+ 2
Chef (officier US, chef indien) ou Indien fanatisé	+ 2
Élément effectuant une charge ou une contre-charge	+ 2
Élément armé d'un fusil chargé avec baïonnette (premier combat)	+ 3
Élément armé d'un pistolet chargé ou d'un sabre	+ 3
Héros (grand chef indien, héros, Custer)	+ 6

** Appliquer le modificateur selon le nombre de figurines contenues par l'élément.*

AIDES DE JEU POUR LA FLECHE BRISEE

TIR	MOUVEMENT	MELEE	CHARGE	RECHARGE
TIR	MOUVEMENT	MELEE	CHARGE	RECHARGE
TIR	MOUVEMENT	MELEE	CHARGE	RECHARGE

PIONS A PHOTOCOPIER

TABLE 11 : TERRAIN

TYPE DE TERRAIN	NOMBRE MAXIMUM
Bois	3
Broussailles ou cactus	4
Village indien ou ferme de colon	1
Colline douce de 1 niveau	2
Colline escarpée de 2 niveaux d'élévations	1
Point d'eau douce + cactus	1

Manqué	Attelage touché	Occupant touché	Détruit
7 ou moins	8–13	14–20	21ou plus

AIDES DE JEU POUR LA FLECHE BRISEE

TABLE 1 : SOCLAGE

TYPE D'UNITE	LARGEUR	PROFONDEUR POUR FIGURINE 25MM
Piéton	Socle rond de la taille d'une pièce de 20 centimes.	
Cavalier	25 mm	40 mm
Chariot	60 mm	selon le modèle utilisé
Diligence	60 mm	selon le modèle utilisé
Attelage	60 mm	90 mm pour un équipage de 4 chevaux.
Obusier	60 mm	60 mm

Note : Il est possible de socler des figurines par groupe de 2, 3 ou 4 pour l'infanterie et par groupe de 2 ou 3 pour la cavalerie, dans ce cas utiliser le soclage suivant :

- Piéton	*60 mm*	*40 mm*
- Cavalier	*50 mm*	*40 mm*

TABLE 2 : EFFECTIFS

● **Joueur blanc :**

1 = Escadron de cavalerie US
2 = diligence + Escadron de cavalerie US ou patrouille de Texas Rangers
3 = groupe de chasseurs de bisons + patrouille de cavalerie US
4 = convoi de pionniers + patrouille de Texas rangers ou de cavalerie US
5 = Escadron de cavalerie US + convoi de chariots de munitions US
6 = Escadron de cavalerie US +1 obusier et son attelage + patrouille d'éclaireurs

● **Joueur Indien :**

1 = groupe de raiders
2 = groupe de chasseurs
3 = convoi d'Indiens en migration + groupe d'éclaireurs
4 = groupe de guerriers
5 = groupe de raiders + groupe d'éclaireurs
6 = groupe de guerrier + groupe d'éclaireurs

TABLE 3 : MORAL

Élément inexpérimenté (civil, villageois)	8
Élément normal (cowboy, infanterie US)	10
Élément expérimenté (Texas ranger, outlaw, shérif)	12
Élément vétéran (cavalerie US, indien, sous-officier, scout)	14
Élément de chef (officier US, chef indien ou Indien fanatisé, chaman)	16
Élément de héros (grand chef indien, héros, Custer)	18*

** : Le moral d'un tel chef ne sert que pour tester celui de ses hommes, sinon pris individuellement les héros, les grands chefs et Custer ne testent jamais leur moral.*

TABLE 4 : MODIFICATEURS AU TEST

Élément blessé ou identifié par un jeton jaune (stressé)	+ 2
Élément identifié par un jeton rouge (démoralisé)	+ 6
Chef indien dont le détachement vient de subir un tir d'obusier	+ 4
Élément venant de perdre son chef de détachement	+ 4
Chef de détachement ayant perdu 50 % de ses effectifs	+ 6
Élément représentant 2, 3 ou 4 figurines	– 1
Élément à couvert léger	– 2
Élément à couvert dense	– 4
Élément de chaman indien à moins de 20 cm (indien seulement)	– 4
Chef indien ou élément indien combattant pour son village	– 5

TABLE 5 : ACTIONS

Mouvement	L'élément doit se déplacer d'au moins 1cm.
Tir	L'élément doit tirer s'il n'est pas au contact d'un adversaire. Un élément peut tirer une fois par action de tir. Un élément de héros peut tirer deux fois par action de tir. Une mitrailleuse peut tirer jusqu'à trois fois par action de tir.
Mêlée	L'élément au contact d'un adversaire doit combattre en mêlée.
Charge & Mêlée	L'élément doit charger et engager en mêlée tout adversaire contacté. Les éléments doivent avancer obligatoirement de la moitié de leur poten tiel de mouvement de charge pour bénéficier du bonus sinon c'est un combat normal. Les éléments ne peuvent charger que s'ils font partie d'un détachement dont le chef aura réussi au préalable un test de moral pour charger, sinon le détachement ne bouge pas.
Recharger une pièce	Les servants d'une pièce d'artillerie ou de mitrailleuse passent leur action à recharger leur pièce. Les utilisateurs de fusil Springfield ou Buffalo passent leur action à rechar ger leur arme.

ANNEXES

● **PATROUILLE DE CAVALERIE US**

1 Lieutenant : jumelle, sabre, pistolet + cheval (officier). **1 Sergent :** sabre, pistolet, carabine Springfield + cheval (sous-officier). **1 caporal :** porte fanion, pistolet, sabre, carabine Springfield + cheval. **1 clairon :** trompette, pistolet, sabre, carabine springfield + cheval. **1 scout :** pistolet, couteau Bowie, carabine springfield + cheval. **16 cavaliers :** pistolet, sabre, carabine Springfield + cheval

● **ESCADRON DE CAVALERIE US**

1 Lieutenant : Jumelle, sabre, pistolet + cheval (officier). **1 Sergent :** sabre, pistolet, carabine Springfield + cheval (sous officier). **1 porte fanion :** idem. **1 clairon :** idem. **11 cavaliers :** idem.

● **PATROUILLE DE TEXAS RANGERS**

1 officier : pistolet, couteau Bowie, carabine Henry + cheval. **1 sous officier :** idem. **12 rangers :** idem

Tous les Texas Rangers ont les capacités des scouts pour localiser les indices.

● **PATROUILLE D'ÉCLAIREURS (SCOUTS)**

2 scouts indiens + chevaux : winchester et couteau. **1d6 cavaliers US + chevaux :** pistolet, sabre et carabine Springfield. Ces cavaliers US ont la capacité des scouts pour détecter les indices.

● **OBUSIER ET ATTELAGE**

(On peut remplacer l'obusier par une mitrailleuse Gatling).

1 caisson + 1 conducteur avec pistolet (recrue US) + 4 chevaux. 1 obusier + 14 obus + 6 charges à mitrailles. 1 Lieutenant : Jumelle, sabre, pistolet + cheval (officier). **8 artilleurs :** pistolet dont 4 équipés de fusil Springfield (infanterie US).

● **CHASSEURS DE BISONS**

2d6 cow-boys + chevaux. Tous sont équipés d'un pistolet et d'un couteau. La moitié des hommes est équipée de fusils Buffalo, l'autre moitié est équipée de winchester.

● **CONVOI DE CHARIOT DE MUNITIONS US**

1d6 divisé par 2 chariots US + conducteurs avec pistolet (recrues US). 1 chef à cheval : pistolet et sabre. **12 soldats** : fusil Springfield et baïonnette (infanterie US).

● **CONVOI DE PIONNIERS**

1d6 + 1 chariots chacun comprenant **1d6** passagers, relancer 1d6 par chariot :

1 : tous les passagers sont des civils non armés sauf 1 armé d'un pistolet.

2 à 5 : 1 cow-boy (pistolet, couteau, carabine Henry) se trouve à bord, autres passagers comme 1.

6 = 1 héros (pistolet, couteau, winchester) se trouve à bord, autres passagers comme 1.

● **DILIGENCE**

1 cocher : couteau, pistolet (civil) + diligence et attelage 4 chevaux. **1 garde :** couteau, pistolet, carabine winchester (cowboy). **1d6 + 1 passagers**, relancer 1d6 :

1 à 3 : tous les passagers sont des civils non armés.

4 : 1 cow-boy (1 pistolet) se trouve à bord, autres passagers civils non armés.

5 : 1 shérif (1 pistolet) se trouve à bord.

6 : 1 héros (2 pistolets) se trouve à bord.

● **GROUPE DE GUERRIERS INDIENS**

1 Grand chef + cheval : winchester + couteau. **1 chef + cheval :** winchester + tomahawk. **1 chaman :** cheval + lance + couteau. **8 Indiens fanatisés + chevaux :** carabine Henry + tomahawk. **8 Indiens archers + chevaux :** arcs + couteaux. **4 Indiens lanciers + chevaux :** lances + pistolets.

● **GROUPE DE RAIDERS INDIENS**

1 Grand chef + cheval : Winchester + pistolet. **1 chef + cheval :** Winchester + tomahawk. **6 Indiens fanatisés + chevaux :** carabine Henry + couteaux. **6 Indiens fanatisés + chevaux :** arcs + couteaux.

● **GROUPE D'ECLAIREURS INDIENS**

1 chef + cheval : carabine Henry + tomahawk. **1 Indien lancier + cheval :** lance + couteau. **2 Indiens + chevaux :** carabine Henry + couteaux. **2 Indiens + chevaux :** arcs + couteaux

● **GROUPE DE CHASSEURS INDIENS**

1 Grand chef + cheval : Winchester + tomahawk. **1 chef + cheval :** carabine Henry + tomahawk. **10 Indiens archers + chevaux :** arcs + couteaux. **6 Indiens lanciers + chevaux :** lances + couteaux.

● **CONVOI D'INDIENS EN MIGRATION**

1 chef + cheval : carabine Henry + tomahawk. **4 Indiens lanciers + chevaux :** lances + couteaux. **4 Indiens + chevaux :** carabine Henry + couteaux. **3d6 squaws + 2d6 papooses non armés (villageois). 1d6 anciens non armés (villageois). 2d6 chevaux avec travois et teepee démontés.**

LA GUERRE DU PACIFIQUE

FINITO BENITO, NEXT HIRO HITO !

MEME SI LES HISTORIENS ne sont pas tous d'accord sur le commencement de la guerre du Pacifique : 1931, 1937, 1941, ce conflit reste comme l'un des plus vastes de l'histoire.

Luc OLIVIER

Globalement plus de huit millions cinq cent mille soldats alliés et sept millions quatre cent mille soldats Japonais se sont affrontés, plus de 40 000 avions et 2 000 vaisseaux de ligne se combattirent sur un théâtre d'opérations couvrant près du tiers du globe, et s'étendant de l'Inde jusqu'au États-Unis et de l'Alaska jusqu'en Australie. Commencé avec des avions obsolètes et des tactiques démodées du côté des alliés, l'affrontement s'est terminé par deux bombardements atomiques, le Japon ravagé et la constitution de la plus large flotte rassemblée à ce jour.

LA SITUATION JAPONAISE AVANT LA GUERRE

A partir du XIX[e] siècle et de son ouverture à l'Occident, le Japon cherche à établir une domination coloniale sur ses voisins en suivant le modèle des puissances occidentales. La Guerre Russo-japonaise de 1904-1905 gagnée par le Japon, à la surprise générale de l'Europe, lui donne la Corée et Port Arthur en Mandchourie et montre surtout que sa marine est capable de gagner de grandes batailles navales comme Tsushima, face à une puissance occidentale majeure. Le Japon finit la première guerre mondiale dans le camp allié, ce qui lui vaut comme récompense les ex-colonies allemandes de Chine et du Pacifique central : les îles Caroline, Marshall et Mariannes.

En 1931, cédant à des pressions économiques et démographiques, le Japon, fortement militariste, poursuit son expansion coloniale en s'emparant de la Mandchourie chinoise qui lui procure un bon terrain d'exercice militaire et de larges ressources naturelles, notamment en mines de charbon. En 1932, le territoire prend le nom de Mandchoukouo, avec un gouvernement autonome, mais dirigé en sous-main, par l'armée. Plus d'un million d'immigrants du Japon viennent s'y installer. En 1937, c'est « l'Incident chinois », l'armée de Mandchourie dotée de plus de 450 000 soldats attaque la Chine, politiquement désorganisée par ses luttes entre les seigneurs de la guerre, les communistes et les nationalistes. En deux ans, l'armée japonaise s'empare de la quasi-totalité de la façade côtière et de ses riches ressources naturelles : Pékin, Shanghai, Canton, Nankin et l'île de Hainan. L'attaque sauvage de la Chine provoque de vives réactions au sein de la Société des Nations, que le Japon quitte, et auprès des États-Unis qui considèrent la Chine comme leur protégé. Comme le Japon voudrait voir cesser l'aide occidentale à la Chine, il installe des

LES PLANS D'INVASIONS NIPPONS

Le Japon entreprend une guerre à objectifs limités. Il ne s'agit pas de mettre complètement hors de combat leur adversaire principal, les Etats-Unis, mais après avoir conquis les pays producteurs de matières premières, de s'installer sur un périmètref facile à défendre et de lasser l'adversaire. Le Quartier général a fixé le périmètre à atteindre sur la ligne suivante : frontière indo-birmane, les îles Andaman et la Malaisie, Sumatra, Java, la Nouvelle-Bretagne, les îles Gilbert et Wake. Les îles et territoires à l'intérieur de ce périmètre doivent être occupés. C'est en 1938 que les Japonais ont établi le premier plan de conquête de l'Insulinde. En 1940, le plan ne comportait que l'offensive vers le sud; dans l'est en s'appuyant sur la Micronésie, on comptait encore s'en tenir à la défensive. Mais fin 1940, l'amiral Yamamoto conçu le plan d'attaque de Pearl Harbor qui devait mettre hors de combat, et pour longtemps, la flotte du pacifique, et protégerait le flanc gauche de la force d'invasion du sud.

Les Japonais pensaient que le succès de leur plan dépendait de sa rapidité d'exécution. Aussi décidèrent-ils d'attaquer vers le sud sans attendre les résultats de l'offensive contre Pearl Harbor. Ils prévoyaient dès le premier jour, les attaques aériennes de Pearl Harbor, de la Malaisie et des Philippines, suivie dès que possible des débarquements en Malaisie et aux Philippines. Les opérations en Birmanie devaient commencer après le franchissement de la Thaïlande, dès le début de la guerre. Hong Kong, Guam et Wake devaient être attaqués aussitôt après la réussite des premières opérations. La prise de Java, pour laquelle seraient employées toutes les forces disponibles, devait terminer les opérations. Ni la conquête de l'Inde, ni celle de l'Australie n'étaient envisagées dans le plan initial, mais des offensives de destruction contre Ceylan et Port-Darwin étaient prévues. Le plan pris le nom d'opération Z.

Une attaque contre l'URSS avait été envisagée par l'état-major de l'armée, mais après les échecs de l'année 1939 autour de Khalkin Gol et la signature du pacte de non-agression, et malgré la subsistance d'une forte garnison, aucun plan offensif ne sera plus dressé.

L'ordre général d'opération du chef d'état-major émis en novembre 1941 précisait ainsi les missions de la marine :

- Continuer la surveillance des côtes de Chine et du Yang-tse ;
- Détruire la puissance navale ennemie en Extrême-Orient ;
- Détruire la flotte ennemie aux îles Hawaii ;
- Occuper les points stratégiques importants dans la zone sud ;
- Anéantir la volonté combative de l'ennemi. La mission de l'armée était de coopérer avec la Marine en fournissant les fantassins et les aéronefs nécessaires aux débarquements et occupations des zones ennemies.

garnisons militaires en Indochine française après septembre 1940 et surtout à partir de juin 1941. L'aide militaire devra désormais emprunter la « mauvaise » route birmane jusqu'à ce que les Japonais la coupe en 1942. Les USA demandent au Japon de quitter la Chine et vont exercer une pression économique et financière de plus en plus grande, d'abord en diminuant les exportations de pétrole, puis en les supprimant et enfin en gelant les avoirs financiers japonais en Amérique. Le Japon, sous la conduite de l'Empereur, paraît prêt à négocier, mais les exigences américaines n'apparaissent pas réalistes. Ainsi devant les risques d'asphyxie économique, démographique et militaire, les militaristes japonais poussent leur pays dans la guerre, ressentie comme « l'unique solution face à l'égoïsme étranger ».

La situation alliée avant la guerre

Avant la guerre, bien peu de pays ou d'îles de l'Asie ou du Pacifique sont indépendants. Les puissances occidentales se sont taillées de fructueux empires dans des régions particulièrement riches en ressources naturelles. D'abord, les Indes Néerlandaises, joyau de l'Empire colonial hollandais, qui sont composées d'un ensemble de grandes îles comme Java, Sumatra, Bornéo, les Célèbes, de la moitié occidentale de la Nouvelle-Guinée et d'une multitudes de petites îles. Ces îles tropicales, faiblement habitées sont riches en pétrole, en étain et plantations coloniales diverses. Face à l'immensité du territoire à défendre en cas d'attaque, les moyens sont dérisoires et totalement inadaptés, avec une très petite marine de guerre et une armée hollandaise très faible et ayant largement recours à l'utilisation de contingents indigènes.

Ensuite, l'Empire Britannique, au sommet de sa puissance, qui dispose de l'Inde – la perle de l'Empire – riche en ressources naturelles diverses, mais qui est en proie à une forte agitation sociale et sur la voie de l'autonomie ou de l'indépendance, ce qui va gêner l'action militaire anglaise. La Birmanie, un pays à la géographie très rude, est également riche en ressources naturelles: pétrole, caoutchouc, tungstène et riz ; il est très faiblement défendu. Enfin dernier pays d'Asie, la Malaisie, dispose de caoutchouc, d'étain, de pétrole et d'une base majeure au sud : Singapour qui contrôle l'accès à l'océan Indien et à la mer de Chine. Ce dernier pays est le mieux défendu, et Singapour, le Gibraltar de l'Extrême-Orient est considéré comme inexpugnable. Sarawak, la partie Nord de Bornéo, est également très riche en pétrole et dépourvue de garnison sérieuse. Enfin, les archipels des Salomons, Fidji et Nouvelles-Hébrides, ce dernier en condominium avec la France, sont absolument dénués de toute force armée sérieuse. Le Royaume-Uni est engagé dans une lutte à mort avec l'Allemagne nazi et n'a que très peu de ressources à détourner vers l'Asie. L'Australie, est une île très peu peuplée et globalement indéfendable, à part sa frange urbaine sud-est. La partie orientale de la Nouvelle-Guinée, la Papouasie et l'archipel Bismarck sont sous son contrôle depuis la fin de la Grande Guerre comme ex-colonies germaniques, mais les bases de Rabaul en Nouvelle-Bretagne et Port Moresby en Papouasie, les seules occupées, sont très faiblement défendues.

La France, abattue militairement et politiquement divisée, dispose de l'Indochine qui est utilisée par le Japon, et des îles du Pacifique : Nouvelle-Calédonie, Nouvelles-Hébrides, Wallis et Futuna et la Polynésie Française. Plus ou moins aidé par les Américains, toutes ces îles deviendront des bases militaires US.

Enfin, les Etats-Unis sont présents aux Philippines, qu'ils ont pris aux Espagnols en 1898. Cet immense archipel doté de nombreuses îles dont de très grandes comme Luzon ou Mindanao, est en voie d'être militarisé sous la conduite du célèbre Mac Arthur. Différents plans stratégiques ont étés envisagés pour les Philippines : base avancée ou base de retardement, ils constituent le Plan Orange. Les îles Hawaii, situées à mi-distance entre la côte Ouest des Etats-Unis et les Philippines, représentent la principale base navale US du Pacifique et abritent la totalité de la puissante flotte du Pacifique. Seuls quelques navires de seconde ligne sont basés dans la baie de Manille aux Philippines. Enfin quelques îles du Pacifique appartiennent aux USA : Guam, les Samoa Américaines et les îles Canton et Phœnix, pour l'essentiel, mais aucune n'a été militarisée.

Le Japon frappe au sud !

Ainsi face au Japon qui dispose d'un instrument militaire bien rodé et d'une volonté politique et stratégique claire et bien planifiée, les futurs Alliées apparaissent très faibles et divisés. Le rideau peut donc se lever à l'aube du 7 décembre 1941.

En 1941, en combinant les différentes flottes alliées présentes dans le Pacifique : les USA, la Grande Bretagne, l'Australie et les Pays-Bas face à la flotte Impériale Japonaise, on arrive à une parité entre les deux adversaires. Cependant, en prenant en compte différents facteurs, le rapport de force est plutôt en faveur d'une victoire japonaise. D'abord, les flottes alliées sont en pleine bataille de l'Atlantique contre la Kriegsmarine et surtout contre ses sous-marins. La majorité de la flotte anglaise et presque la moitié de la flotte américaine sont engagées dans des missions de patrouille et de protection de convois. Ensuite les deux camps n'ont pas entraîné leurs forces de la même manière et, même si l'Amérique n'est pas dans l'état de décadence imaginée par les Japonais, les débuts alliés seront laborieux, surtout lors des engagements aériens ou des combats navals nocturnes. Enfin, les Japonais possèdent dix porte-avions totalisant près de 700 avions, alors que leur seule opposition dans le Pacifique repose sur trois porte-avions US capable de lancer seulement 280 appareils. Comme cela est rapidement évident, la force aéronavale Japonaise règne sans conteste sur les six premiers mois de la guerre. Cela lui permet d'infliger à la marine américaine la défaite la plus terrible de son histoire, en même temps qu'elle mène et gagne la plus surprenante campagne amphibie conduite à l'époque.

Le 7 décembre 1941 pour le coût de 29 avions et cinquante cinq hommes, la force d'attaque de Pearl Harbor neutralise cinq cuirassés US, détruit près de 200 avions américains et tue environ 2500 soldats et marins américains. Au cours des six mois suivants, dix divisions japonaises engloutissent la majorité des possessions alliées dans une série de mouvements rapides. Le 23 décembre, les Japonais capturent Wake et sa garnison de 2000 hommes. Le jour de Noël, c'est la chute de la colonie britannique de Hong Kong. Le 15 février 1942, soixante mille soldats japonais finissent de conquérir la Malaisie, y compris la supposée imprenable forteresse navale britannique de Singapour. Des 137 000 hommes de garnison tous, sauf quelques milliers, sont faits prisonniers. A la suite de la défaite navale de la mer de Java fin février, les Japonais s'emparent, le 8 mars 1942, des riches champs de pétrole des Indes Néerlandaises ; le même jour que la chute de Rangoon, la capitale de la Birmanie Anglaise. Entre mars et avril 1942, un raid de porte-avions mené dans l'océan Indien permet de neutraliser la flotte anglaise et sème la terreur dans les lignes de ravitaillement alliées. La dernière résistance à la marée japonaise prend fin le 6 mai 1942 avec la chute de Corregidor et des Philippines. Dans les combats terrestres, l'expérience acquise aux cours des combats en Chine a porté ses fruits, et la *Blitzkrieg* a la japonaise basée sur la surprise, la témérité et les combats de nuits ont pris au dépourvu les troupes alliées, convaincues de l'infériorité du soldat nippon sur son adversaire occidental.

Jamais avant au cours de l'histoire militaire autant n'a été gagné en aussi peu de temps, et à un coût aussi faible. A l'exception de trois destroyers coulés par des sous-marins alliés, aucun vaisseau de ligne japonais n'a été perdu et très peu ont été endommagés. Les pertes terrestres, aériennes et de navires de transport sont également négligeables. En contraste, les Alliés ont perdu la majorité des forces terrestres, aériennes et navales engagées contre les Japonais. La mobi-

lité, la portée et la puissance offensive des porte-avions utilisés dans l'offensive japonaise, serviront de modèle pour le restant de la guerre du Pacifique. Mais d'un certain point de vue, la victoire Japonaise revèle une erreur majeure. A Pearl Harbor, les pilotes Japonais avaient espéré couler les porte-avions US en même temps que les cuirassés. L'échec dans l'élimination des porte-avions Américains se révèlera un handicap certain pour la suite des évènements. Aussi désastreuse qu'ai été l'attaque sur Pearl Harbor, elle a comme effet de renforcer la détermination américaine de continuer la lutte jusqu'à la défaite militaire du japon. Ce qui implique une guerre prolongée dans laquelle la puissance économique américaine finira par dominer. Les porte-avions qui ont échappé à la destruction à Pearl Harbor vont devenir le noyau de la puissance navale américaine qui percera le périmètre défensif ennemi et menacera les îles nationales Japonaises. Une preuve de la détermination américaine de continuer la lutte est donnée par le raid Doolittle sur Tokyo, lancé du pont de l'USS Hornet le 18 avril 1942. Malgré ses faibles effets destructeurs, le raid Doolittle frappe l'esprit des Japonais qui croyaient ne jamais voir de près l'effet d'une bombe ennemie.

Avec tous ces succès et en dépit du raid Doolittle, l'effet général de la conquête éclair du Sud-est asiatique est de renforcer le moral japonais. Encouragés par l'apparente faiblesse Alliée, les Japonais commencent, en mai 1942, à prolonger le flanc sud de leur périmètre défensif en tentant d'annexer les îles bordant la mer de Corail, c'est à dire les îles Salomons et la Nouvelle-Guinée. Par cette action, ils espèrent en outre couper les communications entre les USA et l'Australie, et empêcher le sous-continent de devenir une base d'où la contre-offensive alliée pourrait être lancée. Le 7 mai, une *Task Force* US rassemblée autour des porte-avions Lexington et Yorktown intercepte une force d'invasion Japonaise en direction de Port Moresby au sud de la Nouvelle-Guinée. Il en résulte une bataille aéronavale de deux jours dans la Mer de Corail, qui se finit par la perte des porte-avions japonais Shoho et américain Lexington. L'expédition japonaise est annulée. Le deuxième porte-avions US, le Yorktown, que les Japonais pensaient avoir également coulé, rentre à Pearl Harbor et sera réparé à temps pour participer à la bataille de Midway le mois suivant.

L'échec du débarquement à Port Moresby n'est pas considéré comme embarrassant par les Japonais, car d'autres opérations de débarquement sont prévues sur la côte nord de la Papouasie, avec une offensive terrestre combinée pour s'emparer de la base australienne. Le 21 juillet les soldats japonais s'emparent de Buna, puis commencent à progresser à travers les monts Owen pour traverser la Nouvelle-Guinée du Nord au sud à travers la fameuse piste de Kokoda. L'offensive dure jusqu'en septembre dans des conditions géographiques et logistiques terribles, mais à la fin les Japonais doivent renoncer. Port Moresby restera australienne.

Le tournant de la guerre : Midway et Guadalcanal

Peu de temps après leur échec dans la mer de Corail, les Japonais entreprennent une opération majeure visant à détruire le reste de la flotte américaine dans une grande bataille navale d'anéantissement sur le modèle théorique de Mahan (voir encadré). Supposant que la flotte américaine sera engagée pour défendre Midway, la pointe avancée du cône de recherche aérienne US entre Midway, Pearl Harbor et les Aléoutiennes, l'Amiral Yamamoto prévoit de tendre une embuscade aux Américains avec sa puissante flotte combinée. Après avoir détruit la flotte américaine, des frappes japonaises contre Hawaii, le Canal de Panama et la côte ouest des Etats-Unis sont prévues pour inciter l'Amérique à signer une paix négociée. Une opération d'invasion de trois des îles des Aléoutiennes est même programmée, à la fois comme diversion, mais aussi pour mettre un pied sur le sol américain.

A la fin du mois de mai, Yamamoto s'avance vers Midway avec la plus formidable flotte rassemblée pour l'époque : dix cuirassés, huit porte-avions, 24 croiseurs, 15 sous-marins, 70 destroyers – au total 185 bâtiments appuyés par 685 aéronefs. Son adversaire, l'amiral Nimitz, le commandant suprême de la flotte du Pacifique, ne peut en revanche déployer que trois porte-avions, huit croiseurs, 14 destroyers, 25 sous-marins. Sous tous les rapports – le nombre de navires, le tonnage, la puissance de feu et l'aviation embarquée – la bataille de Midway présente un ratio de trois contre un en faveur du Japon. Cependant, la flotte impériale perd la bataille. On peut trouver deux raisons principales à la défaite japonaise : les Japonais ne connaissent pas la position de la flotte US, et les Américains sont au courant des intentions japonaises. En application du plan japonais, des unités de sous-marins sont établies en cordon autour de Pearl Harbor, avec comme mission de rapporter le départ de la flotte US vers Midway. Malheureusement, les sous-marins japonais arrivent à leur poste quatre jours après le départ des porte-avions. Du côté américain, les décrypteurs réussissent à rassembler assez d'in-

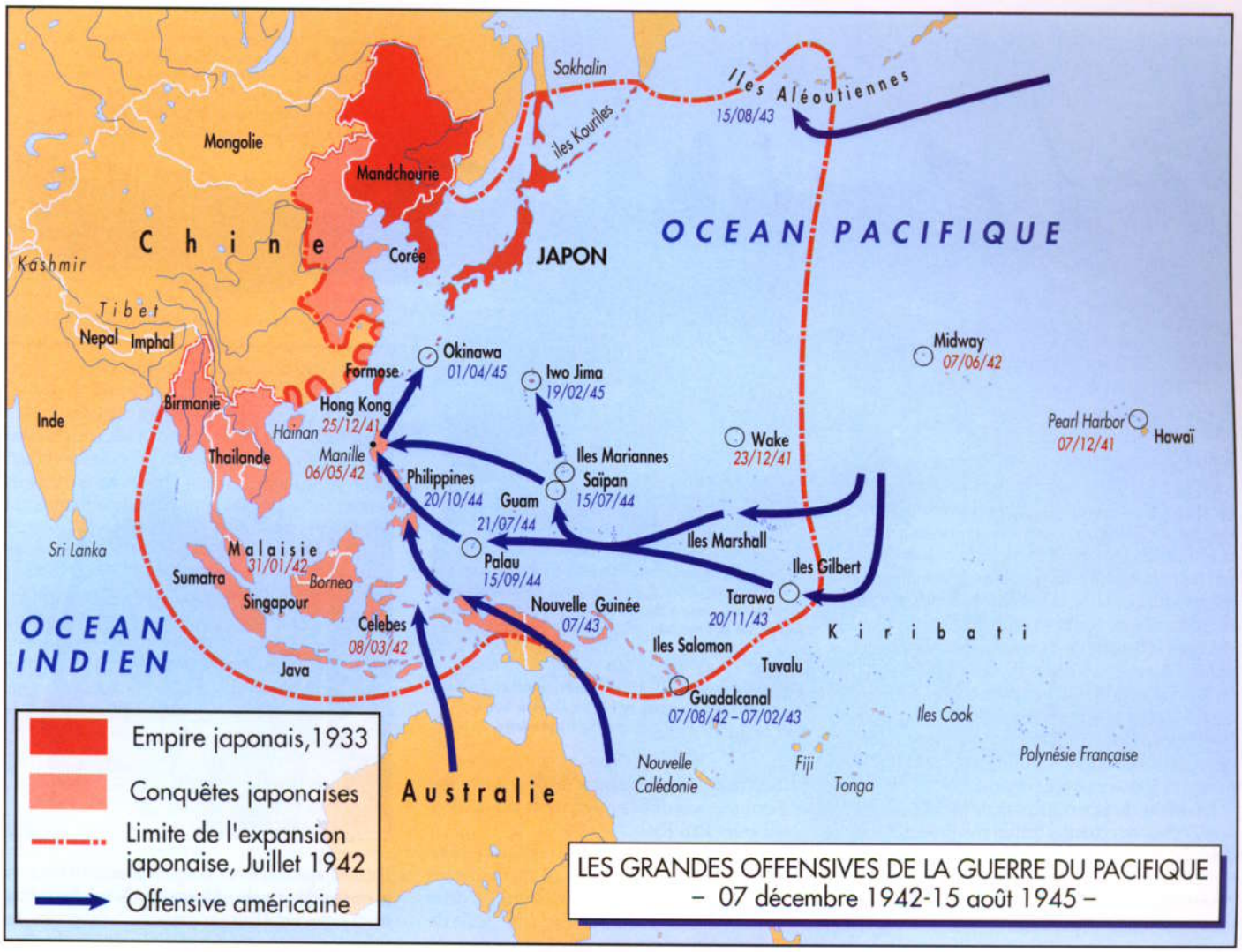
Les plans Orange et Arc-en-ciel

Les traités de Washington signé en 1922 et de Londres conclut en 1930 prévoyaient une limitation des constructions navales et tonnages entre les différents pays.

Ils avaient été acceptés par tous les protagonistes et seront globalement respectés. Les États-Unis s'engageaient à ne pas accroître leurs fortifications à l'Ouest de Pearl Harbor et donc ne fortifièrent pas Guam et les Philippines comme cela avait été originellement prévu. Dès les années 1910, le plan Orange était achevé par les spécialistes de l'armée et de la marine américaine, il reposait sur l'hypothèse que les troupes des Philippines pourraient contenir l'attaque japonaise jusqu'à ce qu'elles soient secourues par la flotte qui traverserait le Pacifique pour battre la flotte impériale.

Ce plan supposait d'une part une forte armée aux Philippines, ce qui ne fut jamais le cas, et d'autre part une puissante flotte du Pacifique, ce qui n'était pas non plus le cas en 1941, la guerre de l'Atlantique faisantt rage. En 1941, le plan général allié baptisé plan Rainbow 5 (arc-en-ciel) fixait comme priorité la lutte en Europe, avec un engagement minimum en Asie; car les Alliés pensaient pouvoir résister au moins six mois face à l'attaque nippone.

De plus, une coordination militaire entre les différentes nationalités commençait à être évoquée, mais elle ne sera jamais réellement efficace, la taille du théâtre d'opérations, la pauvreté des moyens et la diversité des langages et objectifs seront des obstacles trop importants au succès de l'ABDA (America, British, Dutch and Australian).



Page précédente en haut
Un SBD Dauntless survole les navires de débarquement qui s'approchent de Tanahmera. La scène se déroule le 22 avril 1944 en même temps que le débarquement à Hollandia *(DITE/USIS)*.

A gauche
« Solidarité de la sphère de copropérité » vers 1943. Couverture d'une revue japonaise.

Ci-contre
« La Chine, première à se battre ! » Affiche publiée par United China relief vers 1943, *(Etats-unis, Martha Sawyers)*.

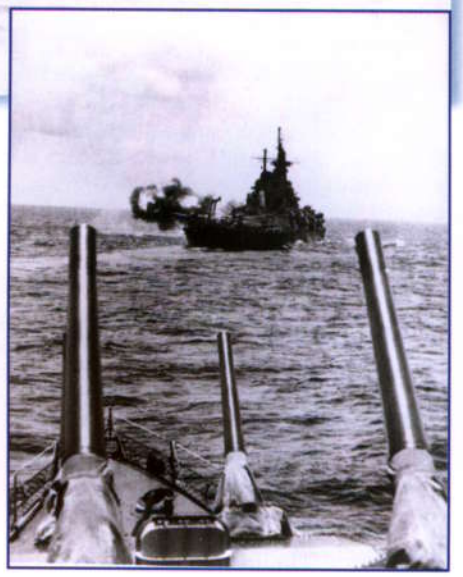
formations en écoutant les communications japonaises, pour comprendre les grandes lignes du plan nippon et détecter l'embuscade programmée par les Japonais à Midway. En conclusion, le 4 juin 1942, les Japonais perdent trois porte-avions : le Kaga, l'Akagi et le Soryu, et un quatrième, l'Hiryu, le 9 juin, durant la retraite. L'incroyable victoire américaine coûte seulement un porte-avions, le Yorktown, qui, après avoir été ravagé par des bombardiers en piqué japonais, coule le lendemain victime d'une torpille de sous-marin. La seule consolation, bien minime, est la capture de Attu et Kiska, deux îles des Aléoutiennes américaines, envahies par surprise et quasiment sans combat.

Le Japon ne se remettra jamais des pertes subies à Midway : 55 % de sa puissance de frappe aéronavale a disparu. En plus des navires eux-mêmes, la marine perd des centaines de pilotes parmi les meilleurs et les plus expérimentés, ainsi que 280 avions engloutis avec les porte-avions. Avec la disparition de ces vaisseaux et de ces pilotes, le Japon perd sa capacité à mener une guerre offensive.

Il ne lui reste plus qu'à conduire une longue guerre d'attrition, qu'il ne peut espérer gagner face à la toute puissante économie américaine. Durant le reste de la guerre, les chantiers navals japonais ne lancent que cinq nouveaux porte-avions, alors qu'en juin 1943, à peine un an plus tard, les chantiers américains mettent à l'eau 24 porte-avions dont six d'escadre, deux légers et seize porte-avions d'escorte. Ainsi au bout de six mois de guerre, le Japon se retrouve-t-il déjà en face d'une défaite programmée. Durant les trois années suivantes, le Japon va se battre, non pour la victoire, mais pour « sauver la face ».

Le 7 août 1942, tandis que les Japonais sont encore sous le choc de la défaite subie à Midway, la contre-offensive US débute à Guadalcanal, la seconde île la plus au sud de l'archipel des Salomons. La cible est une piste d'atterrissage en cours de construction, qui deviendra célèbre sous le nom de Henderson Field. Comme Henderson est le seul terrain entre la base japonaise de Rabaul (1000 km au NO de Guadalcanal) et la station navale américaine de Espirito Santo (1000 km au SE de Guadalcanal), le possesseur de l'aérodrome va dominer la bataille de Guadalcanal. Lorsque les Marines s'emparent de Henderson, peu de temps après leur débarquement, ils s'assurent virtuellement de l'issue des combats. Au cours des mois suivants, les Japonais vont se battre avec acharnement pour reprendre Henderson, au lieu de développer d'autres terrains dans les îles alentours. Le résultat est un gaspillage de 20 000 soldats, dans des assauts infructueux pour reprendre la piste, contre des effectifs et une puissance de feu ennemie supérieurs. Pendant presque six mois le schéma sera toujours le même : dès que les Japonais réussissent à débarquer suffisamment de troupes, ils les jettent dans de sanglants assauts contre le périmètre retranché US. Pour l'ensemble de la campagne de Guadalcanal, le résultat global est la perte de 2 000 soldats américains contre dix fois plus de pertes japonaises, sans que l'armée impériale ne puisse jamais remettre un pied sur la piste d'atterrissage.

En considérant l'ensemble des actions navales autour de Guadalcanal, la marine japonaise, grâce à son superbe entraînement aux combats de



Ci-dessus
Une vague d'assaut de LCVP s'approche du rivage tenu pr les Japonais *(DITE/USIS).*

Ci-contre
Un cuirassé américain de classe Iowa pilonne des objectifs à terre. Cette vue a été prise lors de manœuvres, mais donne une bonne idée de la puissance de feu de la marine américaine à partir de la seconde moitié de 1943 *(DITE/USIS).*

En bas
Une partie de la Task Force américaine en route vers Hollandia en avril 1944. La DCA à bord de ce LST est particulièrement imposante. *(DITE/USIS).*

nuit, réussit, globalement àremporter une victoire tactique. Cependant vu la supériorité de la production navale US, il s'agit réellement d'une victoire « à la Pyrrhus ». En tout, entre août 1942 et février 1943, sept engagements navals majeurs ont lieu : la bataille de l'île Savo, la bataille des Salomons orientales, la bataille du cap Espérance, la bataille de Santa Cruz, la bataille de Guadalcanal, la bataille de Tassafaronga et la bataille des îles Rennel. Au cours de ces engagements, les Japonais perdent 23 navires contre 25 pour les alliés. Dans le même temps, la succession des batailles aériennes coûte 2000 pilotes et 1000 aéronefs aux Nippons, contre seulement 600 pilotes et 500 avions américains.

La défaite du Japon apparaît de façon évidente avec l'échec des charges *banzaï* menées sur Guadalcanal. Au cours des deux années et demi suivantes, les même tactiques héroïques mais désespérées vont faire grimper le nombre de morts de cent mille à plus d'un million.

Le percement du périmetre japonais : janvier 1943 – juin 1944

Au cours de la première semaine de février 1943, environ 12 000 soldats japonais sont évacués de l'île de Guadalcanal sous le nez de 50 000 GI américains. Au Japon, la propagande qualifie l'évacuation de grande victoire, appelée « avance par contournement ». A la fin de l'année 1942, les Alliés considèrent l'Allemagne comme l'ennemi le plus dangereux, mais les moyens engagés face au Japon augmentent quand même et une stratégie offensive se dessine. Comme les deux grandes entités de l'armée : l'armée de terre et la marine, sont aussi puissantes et avides de diriger la contre-offensive, il est difficile pour le haut commandement de décider entre Nimitz, commandant la Marine dans le Pacifique central, et Mac Arthur, dirigeant l'armée de terre dans le Pacifique sud. Ainsi même si cela semble peu efficace au regard des moyens disponibles, chaque commandement soumet son propre plan et lance sa propre offensive. Mac Arthur avec les troupes américaines et australiennes va s'occuper de la reconquête des Salomons, de la Nouvelle-Guinée et de l'avance vers les Philippines, point de convergence avec Nimitz. Ce dernier, pour sa part, dès que les moyens logistiques flottants seront suffisants, devra s'avancer à travers le Pacifique central en sautant d'île en île : les Gilbert, puis les Marshalls, les Carolines, les Mariannes, les Palau et enfin, les Philippines. Les deux grandes offensives disposent de leurs propres moyens pour s'emparer de bonnes bases ennemies afin d'appuyer leur avance, tout en débordant toute défense jugée trop redoutable. Le rendez-vous est fixé aux Philippines, avant de poursuivre soit sur Formose, soit directement sur le japon Méridional et les Ryu Kyu.

Vers la fin de l'année 1942 et le début de l'année 1943, les troupes américaines et australiennes traversent la chaîne centrale qui coupe en deux la Nouvelle-guinée et vont infliger une série de défaites retentissantes aux garnisons isolées de la côte Nord : à Milne Bay, Buna et Gona. Pour parachever le travail, début mars 1943, à la bataille de la Mer de Bismarck, les avions américains et australiens détruisent complètement un convoi de renforts à destination de la Nouvelle-Guinée, paralysant les plans défensifs nippons. Les combats ont étés décisifs mais coûteux en vies humaines à cause de la détermination japonaise. Les soldats américains, jeunes recrues pour la plupart, ont été épaulés efficacement par les vétérans de l'armée australienne, dont certains arrivent tout juste des déserts de l'Afrique du Nord. En même temps que les Alliés progressent à travers les îles Salomons, une supériorité aérienne absolue leur permet de s'emparer de la totalité de la Nouvelle-Guinée par une série de débarquements amphibies. Comme la marine japonaise s'est retirée vers Truk après la bataille de Guadalcanal, la puissance alliée domine complètement la côte de Nouvelle-Guinée. La campagne des Salomons, avec notamment les débarquements en Nouvelle-Georgie (juin 1943) et Bougainville (novembre 1943), est longue et méthodique et dure jusqu'à la fin de la guerre. Rabaul est considéré comme

Ci-contre
Baïonnette au canon, ces marines s'apprêtent à faire un bond en avant sur l'île de Betio. Les baïonnettes sont moins utiles aux américains que les pains de TNT et les lance-flammes pour venir à bout des défenseurs des bunkers et des nids de mitrailleuses *(National Archives).*

une noix trop dure à briser et reste isolée, sans être prise d'assaut. La Nouvelle Guinée est envahie en moins d'un an grâce à des débarquements audacieux coupant les lignes de ravitaillement des garnisons japonaises. Hollandia, l'ex-capitale hollandaise de l'île, tombe en avril 1944. Le but de Mac Arthur est de remonter vers les Philippines en s'assurant de bonnes bases aériennes et de ravitaillement. La dernière base capturée est l'île de Morotai en septembre 1944.

Grâce à leur totale supériorité, les avions et sous-marins alliés sont capables de couper toute communication et d'empêcher le ravitaillement des garnisons isolées. Jusqu'en novembre 1943, la campagne alliée contre les lignes de communication japonaises coule deux millions et demi de tonnes de navires marchands, soit presque la moitié du tonnage d'avant guerre. A la mi-1944, les pertes marchandes doublent pour dépasser les cinq millions. Les trois millions restant, construits durant la guerre, se révèlent rapidement insuffisant pour remplir à la fois les besoins minimums de la population civile japonaise et le ravitaillement des garnisons étalées sur l'ensemble du périmètre défensif. Les études des états-majors de la marine et de l'armée de terre faites au début de l'année 1943 concluent qu'il va être impossible de renforcer et de ravitailler efficacement la plupart des garnisons des différentes îles. Ce qui va les exposer fatalement aux contre-attaques américaines. A la même époque, beaucoup de chefs japonais sont déjà parvenus à ces conclusions et se préparent à périr suivant le code du Bushido.

En avril 1943, la visite de l'amiral Yamamoto aux unités basées dans les îles Salomons est annoncée par simple message radio avec tout le détail du parcours et des horaires. Ce message est facilement décrypté par les services américains et l'opération *Vengeance*, un assassinat militaire approuvé par le Président des USA, est préparée. Le 18 avril 1943, un escadron de P38 intercepte Yamamoto et abat son avion. Yamamoto finit donc ses jours comme un héros n'ayant connu que des victoires, alors que la plupart des généraux de l'armée se suicideront pour éviter la défaite. La nouvelle de la mort de Yamamoto va contribuer à augmenter l'état d'esprit fataliste des soldats japonais sur tous les fronts. Ainsi en mai 1943, onze mille soldats américains débarquent sur l'île de Attu, la plus occidentale des Aléoutiennes, défendue par 2500 japonais. Le 27 mai, informé qu'il ne recevra aucun support, le commandant japonais lance ses derniers milliers d'hommes dans une vaste charge banzaï. La plupart des soldats japonais se font sauter avec leurs grenades en atteignant les lignes américaines.

En novembre 1943, les forces américaines s'avancent dans le Pacifique central, envahissant les îles Gilbert avec une force navale composée de 19 porte-avions, douze cuirassés, 14 croiseurs et 66 destroyers. Les atolls de Tarawa et Makin, les principales défenses de l'archipel, sont contrôlés en six jours au prix de 6 000 morts. Cinq mille trois cent soldats japonais y perdent la vie. Les Américains capturent 17 Japonais et 129 Coréens sur Tarawa. Il est devenu clair que le soldat japonais préfère le suicide à la reddition. Côté américain, les pertes sont jugées sévères pour la taille et la durée des combats, et l'ensemble du peuple américain s'émeut du coût en vie humaine dépensé pour deux minuscules atolls. Ce premier débarquement amphibie va servir de leçon et d'expérience pour tous les futures opérations : le support d'artillerie navale sera renforcé, l'arrivée et la composition des renforts revus à la hausse et la planification générale et la coordination interarmées améliorées.

Les prochaines cibles américaines sont les atolls d'Eniwetok et Kwajalein dans l'archipel des Marshalls, en plein centre du périmètre de défense extérieur japonais. Les débarquements américains de fin janvier et début février 1944 engagent 50 000 troupes d'assauts contre 11 000 soldats japonais : seulement trois cent se rendent. Durant les vingt jours que dure l'opération contre les Marshalls, les porte-avions US lancent une attaque aérienne de 800 appareils contre la base japonaise de Truk située dans les îles Carolines. Le raid détruit plus de 300 avions japonais, 26 navires marchands et six vaisseaux de combat. Une semaine plus tard, un raid tout aussi dévastateur est lancé contre l'aviation japonaise basée dans les Mariannes. Ce raid démontre la perméabilité des défenses internes japonaises. Grâce à leur énorme industrie de guerre et leur superbe planification, les Alliés ont été capables de développer une flotte de guerre redoutable, enco-

L'AMIRAL MAHAN

Alfred Thayer. MAHAN (1840-1914), fut un amiral américain, écrivain et stratège qui s'intéressa de très près à la notion de « puissance maritime » par opposition à la traditionnelle « puissance continentale ». D'abord à travers une analyse historique pour comprendre la notion et l'évolution du concept, puis d'un point de vue géostratégique en l'appliquant au monde de son époque, et surtout aux Etats-Unis.

Ses principaux ouvrages : *The Influence of Sea power upon History, 1660-1783* (1890) et *The Influence of Sea Power upon the French Revolution and Empire, 1793-1812* (1892) expliquaient la montée en puissance de la marine britannique comme soutien principal de la puissance maritime par rapport à ses voisins.

Ces livres, ainsi que des conférences données dans le monde entier, eurent une influence énorme sur toutes les amirautés de l'époque et sur les stratégies navales élaborées par la suite.

Alfred Mahan conseilla personnellement les amirautés britanniques et américaines, ainsi que Théodore Roosevelt.

Selon son analyse, la marine d'une puissance maritime doit remplir trois grands impératifs :

- Elle doit protéger le pays, considéré comme un sanctuaire inviolable,
- Elle doit protéger les routes commerciales et assurer la sécurité de la marine marchande,
- Enfin, elle est l'instrument principal de la stratégie offensive et de l'expansion du pays.

Lorsqu'une guerre éclate, si la puissance navale est dominante, elle doit chercher la destruction de la flotte ennemie par une grande bataille d'anéantissement. Si la flotte est inférieure à celle de l'ennemi, elle doit rester au port et exercer une menace par sa seule existence (*in being*). Enfin, ce n'est pas le rôle de la marine d'assurer la défense directe des côtes, mais celui de l'armée de terre qui reste alors une force mineure de garnison.

re jamais vue su mer et susceptible d'écraser le Japon de façon certaine. Cette marine repose sur deux axes : une puissante *Task force* de porte-avions, capable de frapper n'importe où sur mer ou sur terre, et surtout, une flotte de soutien logistique. Cette flotte est ainsi capable de garder en mer des centaines de navires, en leur assurant tous les services logistiques associés comme le ravitaillement en munitions, carburant, eau et nourriture, mais aussi la construction de bases navales mobiles et aérodromes, rapidement et à la demande. Les îles Carolines, dont la puissante base de Truk, sont cependant contournées, car considérées comme trop coûteuses à conquérir.

Entre mars et juin 1944, les Américains se préparent à envahir les îles Mariannes, d'où les nouveaux bombardiers B-29 pourront bombarder le Japon et ainsi réduire la capacité de résistance japonaise. En juin, Nimitz lance 14 cuirassés, 14 croiseurs, 82 destroyers et 26 porte-avions vers l'Ouest pour soutenir l'invasion de Saïpan. Au cours de la bataille de la mer des Philippines (19 et 20 juin 1944), les restes de la flotte japonaise c'est à dire quatre cuirassés, neuf porte-avions, sept croiseurs et 34 destroyers sont engagés contre la flotte US, largement supérieure. Trois porte-avions japonais parmi les cinq plus grands sont coulés, entraînant la perte de 400 appareils. Ainsi finit la bataille pour laquelle la marine japonaise avait précautionneusement conservé ses navires depuis Guadalcanal.

LE GRAND PLONGEON : JUIN 1944 - SEPTEMBRE 1945

Saïpan, la première cible de l'invasion américaine dans les Mariannes, tombe sous l'assaut des 67 500 assaillants américains au début du mois de juin 1944. Trente mille soldats et marins japonais périssent au cours de la lutte. De plus 15 000 civils japonais habitants l'île choisissent le suicide plutôt que la capture. Malgré cela, les Américains capturent un nombre significatif de Japonais : environ 920 soldats et 10 000 civils. Au 10 août 1944, 55 000 soldats américains finissent d'occuper Guam, la cible suivante dans les Mariannes. Sur les 20 000 défenseurs de l'île, tous

Ci-dessus
l'USS North Carolina durant l'opération Galvanic en novembre 1943. avec son sister-ship le Washington, le North Carolina est le seul cuirassé moderne dans l'US Navy au moment de Pearl Harbor ***(National Archives).***

Page suivante en bas
Le pont de l'USS Cowpens (CVL-25) lors de la campagne des îles Gilbert. Il est encombré de chasseurs F6F-3 Hellcatt ***(National Archives).***

sont tués, à part 1500 capturés jusqu'à la fin de la guerre. A la fin juillet, après un incroyable bombardement naval de trois jours qui utilise du napalm pour la première fois de la guerre, 15 500 marines attaquent Tinian, la dernière cible dans les Mariannes. Une semaine après le débarquement, les Américains dénombrent 5 000 japonais morts pour 389 des leurs. Une année plus tard exactement, le bombardier Enola Gay décollera de Tinian pour lancer la première bombe atomique sur Hiroshima. Enfin, en septembre 1944, les îles Palau, situées entre les Carolines et les Philippines sont conquises après de très durs combats. Leur intérêt stratégique, initialement évident, apparaissait moins clair après la destruction de la flotte ennemie, mais l'opération n'a pas été annulée.

Les bombardements stratégiques sensés réduire le Japon en cendre avec les Superforteresses B-29 ont commencé en juin 1944 à partir de la Chine, mais pour des causes principalement logistiques ils ne sont pas très efficaces. Dès novembre 1944, la 20th Air Force qui regroupe toutes les formations de B-29 commence à s'installer dans les Mariannes, plus proches du Japon. Les bombardements deviennent plus efficaces, surtout grâce à l'emploi de bombes incendiaires et de raids massifs regroupant jusqu'à 300 appareils. Même sans abattre l'économie japonaise et le moral de la population à eux tous seuls, ils participent à la grande opération d'étranglement en bombardant massivement les grandes villes japonaises.

Mac Arthur et Nimitz ayant chacun rempli leur mission, la prochaine cible est, à la grande joie de Mac Arthur, l'invasion des Philippines. Le premier objectif choisit est l'île de Leyte, une petite île susceptible de servir de base pour la conquête du reste de l'archipel. Le 20 octobre l'assaut est lancé, il va entraîner deux mois de très durs combats au cours desquels les Japonais recevront des renforts des îles voisines. L'attaque s'engage par la grande bataille du golfe de Leyte ou deuxième bataille des Philippines (24-25 octobre 1944), au cours de laquelle la flotte japonaise faillit surprendre les navires de débarquements grâce à un plan à la fois audacieux et désespéré, sacrifiant leurs derniers porte-avions et leurs plus beaux cuirassés dont le Musashi, lun des deux super-cuirassés (lautre étant le Yamato). La défaite subie par la marine impériale va sonner le glas de toute opération navale japonaise future. Les Japonais n'opéreront plus qu'à travers des actions suicides et l'emploi massif de kamikazes. Mi-décembre, Mindanao est envahie, puis c'est le tour de Luzon en janvier, défendue par plus de

NAVIRES DISPONIBLES AU DÉBUT DE LA GUERRE ET CONSTRUCTIONS DURANT LA GUERRE

Type	Japon initial	Constructions japonaises	US flotte du Pacifique	US Total	Alliés	Constructions américaines
CV	10	12	3	8	0	27
BB/BC	11	1	9	17	2	8/2
CA	18	13	18	1	13	
CL	17	5	11	19	10	33
DD	104	24	80	183	20	352
SS	67	130	73	112	13	203

200 000 soldats japonais. La résistance dure jusqu'en avril et se prolongera encore sporadiquement jusqu'à la reddition du Japon en septembre. Manille est reconquise après de durs combats. Partout les Japonais luttent farouchement jusqu'à la mort. Les kamikazes sont utilisés massivement et avec succès, pour la première fois, lors de cette campagne.

Sans attendre la chute des Philippines, la cible suivante, est l'île de Iwo Jima dans l'archipel des Bonin. Cette petite île située à mi-distance entre le Japon et les îles Mariannes, gêne l'action des bombardiers stratégiques B-29. Sa possession pourrait assurer un bombardement plus efficace et moins coûteux en appareils et équipages. Après un bombardement de trois jours, le 19

février 1945, trois divisions de Marines envahissent l'île et s'en emparent au prix de 24 000 blessés et tués contre 21 000 morts ennemis. Enfin, le 1er avril 1945, l'attaque contre Okinawa marque la première invasion d'une île japonaise. Plus de 450 000 soldats américains sont engagés contre 110 000 japonais. Pour éviter les bombardements navals meurtriers, les forces japonaises se sont retranchées sur trois lignes de défense dans l'intérieur de l'île. Après un débarquement facile, l'avance des Américains devient de plus en plus dure et coûteuse, surtout avec l'intervention massive des avions kamikazes japonais et le suicide du Yamato, le dernier super-cuirassé japonais. En tout, les Alliés ont presque 300 navires coulés ou endommagés par l'action des avions suicides nippons. Le 21 juin, l'île est enfin sécurisée avec presque 50 000 blessés et tués américains, les Japonais laissent plus de 100 000 morts pour 7000 prisonniers. Malgré un prix très élevé et inquiétant pour l'avenir, une bonne base est disponible pour l'attaque de Kyushu la prochaine cible, prévue en septembre.

Mais les incessants bombardements américains, l'étranglement économique du pays et surtout les deux bombes atomiques de Hiroshima et Nagasaki, vont inciter le gouvernement japonais et surtout l'Empereur à accepter la reddition sans condition. Le document officiel est signé dans la baie de Tokyo, le 2 septembre 1945, à bord du cuirassé Missouri.

Combats sur la mer : les marines en présence

Une guerre trans-océanique comme la guerre du Pacifique nécessitait la possession d'une marine nombreuse et puissante, capable de remplir simultanément toutes les missions présentées par Mahan (voir encadré). Au début de la guerre, les Japonais possédaient la plus grande flotte de porte-avions dotés d'appareils efficaces et de pilotes entraînés. Le problème est qu'ils ne croyaient pas qu'elle pouvait remplacer la flotte de surface dont notamment les puissants cuirassés, comme le montre la flotte qui partit attaquer Midway et qui comportait plus de cuirassés que de porte-avions. Originellement le porte-avions fut conçu comme un moyen de fournir une reconnaissance aérienne à une flotte en mer, avec possibilité éventuelle de harceler les navires ennemis en attendant la grande confrontation entre les cuirassés des deux camps. Le porte-avions pouvait être considéré comme une cavalerie légère navale, utile pour la reconnaissance, le harcèlement et la poursuite, mais absolument pas comme l'arme décisive. Il faudra les batailles de la Mer de Corail et de Midway pour que les deux camps considèrent le porte-avions comme le principal outil de destruction. Au cours de ces engagements aéronavals, aucun navire n'a été visuelement engagé, aucun coup de canon hors DCA n'a jamais été tiré, toute la bataille s'est jouée entre avions basés sur des porte-avions au hasard de reconnaissances réussies. Ce fut une révolution dans la tactique navale et les états-majors durent s'adapter très rapidement. Il est vrai qu'en neutralisant les cuirassés américains, la marine japonaise avait forcé les Américains à s'adapter plus vite, ce qui leur fut profitable.

Les cuirassés des deux camps eurent encore leur usage, d'abord lorsque les porte-avions ne pouvaient s'approcher de la flotte ennemie comme dans les détroits des Salomons ou des Philippines, mais surtout ils servirent de merveilleuses plates-formes de DCA pour protéger les porte-avions et comme artillerie navale pour préparer les débarquements en neutralisant les défenses. Les super-cuirassés japonais Yamato et Musashi, les plus formidables jamais construits, dotés de canons de 456 mm, furent ainsi le superbe exemple d'un outil devenu inutile et furent coulés par l'aviation américaine, sans avoir eu l'occasion de se mesurer aux navires américains. Même s'il est vrai que de leur côté, les Américains construisirent les quatre navires de la classe Iowa prévus pour les affronter. Le dernier navire de cette classe servait encore à la fin des années 1980.

Les croiseurs des deux camps gardèrent la fonction qui était la leur initialement : les croiseurs lourds avec leur blindage et leurs canons lourds purent suppléer aux cuirassés dans les endroits et moments difficiles, et les croiseurs légers jouèrent leur rôle de reconnaissance. Enfin les destroyers servirent soit pour la reconnaissance comme les croiseurs légers, soit lors des batailles navales en protection et écran grâce à leur faible taille et leurs nombreuses torpilles. Enfin, dernière composante de la flotte : l'arme sous-marine qui fut un des outils décisifs de la guerre. Pour les Japonais, les sous-marins devaient principalement servir à couler des navires de la flotte ennemie, la marine marchande étant jugée indigne des combattants japonais. Cette doctrine permit aux américains de ne pas escorter leurs navires marchands et de simplifier leurs problèmes logistiques. A l'inverse, l'attaque des lignes marchandes japonaises fut une des principales actions des sous-marins américains, qui réussirent à étrangler littéralement l'économie japonaise toujours à court de matières premières.

L'attaque des navires marchands permit également aux américains d'isoler les garnisons japonaises et de gêner les mouvements stratégiques de l'armée et de la marine japonaise.

Côté tactiques et doctrines, la flotte de surface japonaise du début de guerre était merveilleusement entraînée et disposait d'armes efficaces comme les fameuses torpilles « longues lances » équipant quasiment tous les navires, et qui furent tant redoutées de la marine américaine. Cette dernière dut d'abord monter en puissance, mais sut rattraper son retard grâce à l'expérience acquise dans les combats navals et dans l'exploitation des nouvelles technologies comme le radar, les transmissions et le contrôle des tirs.

Ci-dessus
Un Squadron d'Avenger en patrouille non loin de Rabaul. La grannde base japonaise ne sera pas attaquée directement en raison de l'importance de sa garnison *(DITE/USIS).*

Page suivante en bas
Le Shoho en flammes durant la bataille de la mer de Corail. La légende d'époque indique qu'il s'agit du Ryukaku ce qui est impossible, aucun Porte-avion nippon ne porte ce nom *(DITE/USIS).*

LES COMBATS TERRESTRES

Géographiquement le théâtre d'opération de la guerre du Pacifique peut être découpé en trois zones : à l'Ouest, le continent asiatique, baptisé CBI (Chine-Birmanie-Inde) par les Alliés ; au Sud, le Pacifique sud-ouest avec toute l'Insulinde, l'Australie et les archipels alentour ; enfin à l'Est, le Pacifique central et ses chaînes d'atolls et d'îles sauvages. Chacune de ces trois zones, a vu différents modes de combats et différentes stratégies et tactiques, adaptées au terrain rencontré.

La zone CBI présente du terrain purement continental avec des plaines, des montagnes, de la jungle et de larges fleuves comme l'Irrawaddy en Birmanie. Ici les combats furent les plus sérieux quant à leur durée et aux effectifs engagés. Les problèmes rencontrés par les deux camps furent principalement d'ordre logistique avec la gestion du ravitaillement et de l'attrition. La zone du Pacifique Sud-Ouest a vu se dérouler de très féroces combats, entraînant des débarquements pour la possession d'îles comme Guadalcanal, Bougainville ou la Nouvelle-Guinée. Les combats se déroulèrent sur de petits périmètres avec de faibles effectifs, mais pouvaient durer longtemps. Les problèmes rencontrés furent également d'ordre logistiques, mais rendus plus compliqués par des considérations navales, ce qui explique principalement la faiblesse des effectifs engagés. Enfin, la zone du Pacifique central qui est principalement un domaine maritime voué à l'engagement de flottes. L'action terrestre s'est effectuée à travers des débarquements amphibies, généralement très féroces et meurtriers mais brefs dans le temps, comme à Tarawa, aux Mariannes ou à Iwo Jima. Les effectifs engagés étaient faibles et les actions courtes. Le principal problème était d'organiser correctement toute la logistique d'une véritable opération combinée, car une fois l'action engagée, il était difficile de changer quelque chose. Des bombardements navals et aéronavals longs et méthodiques devaient préparer le terrain pour les vagues d'assauts. Les invasions des Philippines ou d'Okinawa, ont certes engagé de gros effectifs et duré plusieurs mois, mais la logique d'action ne fut pas fondamentalement différente.

A l'exception de la zone CBI où le but des Japonais était de s'emparer de la Chine, et de la conquête initiale des matières premières des premiers mois, la plupart des actions terrestres furent conduites pour s'emparer de bases navales et aériennes. Ces nouvelles bases devaient permettre de poursuivre le mouvement offensif. Ce schéma est général et applicable aux Japonais en début de guerre et aux Alliés à partir de 1943. Les opérations terrestres étaient souvent combinées avec des moyens aériens et navals, la conjonction des trois assurant le succès.

Au début de la guerre, l'armée japonaise était beaucoup mieux entraînée et souvent mieux équipée que les armées alliées. De plus, elle bénéficiait de l'expérience des combats en Chine, qui avait rodé les troupes et les états-majors. Cette expérience devait se révéler décisive pour les six premiers mois de la guerre avec la capture des colonies anglaises, hollandaises et des Philippines. Cependant, ces succès faciles allaient provoquer la croyance japonaise dans l'invincibilité du soldat Nippon. Croyance qui se révélerait désastreuse par la suite, comme par exemple à Guadalcanal ou deux mille japonais étaient supposés déloger plus de vingt mille américains. Dans le même sens, la guerre en Chine avait montré le peu d'intérêt de l'artillerie lourde face aux armées chinoises faciles à enfoncer. Les unités japonaises ne disposaient donc pas de beaucoup d'artillerie, et il était très difficile de déclencher des feux puissants en groupant plusieurs unités.

Par opposition, les Américains disposaient de nombreuses et puissantes unités d'artillerie qui pouvaient facilement agir et se coordonner grâce à un commandement centralisé et surtout grâce à la présence d'observateurs dans toutes les unités. A Guadalcanal, les assauts japonais furent ainsi souvent repoussés principalement par un déluge d'obus bien ciblés.

Un autre défaut de l'armée japonaise était la concentration de tous les soldats dans les unités d'assauts, avec très peu d'hommes affectés dans les unités de service comme le génie, l'intendance ou la santé. Ces unités n'étaient pas considérées comme utiles car, dans l'esprit spartiate du Bushido, le soldat japonais devait pouvoir vivre sans. Le problème fut que beaucoup de soldats disparurent par manque de ravitaillement ou de soins, et cerains même étaient occupés à des tâches de « service » au lieu de combattre. A l'opposé l'armée américaine prenait soin de ses soldats avec des relèves organisées, un service de santé efficace et des unités du génie, les « seabees » (CB-Construction Bataillons), bien équipées et performantes.

Une fois le périmètre défensif japonais bien implanté, la stratégie alliée fut de le percer pour pousser vers le Japon. Cette stratégie prévoyait la conquête de nombreuses îles, soit comme bases intermédiaires, soit pour neutraliser des positions japonaises. C'est dans ce but que Tarawa fut envahie en 1943. Le morceau d'atoll de Betio mesurant un kilomètre sur 500 mètres mis trois jours à être réduit et montra à la fois la détermination japonaise et la puissance de son organisation défensive. La tactique initiale japonaise était de repousser l'ennemi directement sur la plage en construisant de très nombreux points d'appuis fortifiés et des positions d'artillerie côtière. Cependant, même avec la meilleure organisation défensive du terrain possible, le débarquement ne pouvait échouer. Certes de nombreuses pertes étaient à prévoir, mais sans renforts ni réserves, l'île était de toute manière condamnée. Lors des dernières défenses d'îles, et lorsque le terrain le permettait, les Japonais préféraient monter une défense en profondeur sur plusieurs lignes fortement retranchées dans des réseaux de tunnels et de bunkers, comme à Saïpan ou Okinawa. Initialement, les Japonais comptaient sur leur flotte com-

BIBLIOGRAPHIE
– James Dunnigan et Albert Nofi, *Victory at Sea: World War II in the Pacific* (Quill, New York, 1995 - 612 pages).
– Spector Ronald H. : *La Guerre du Pacifique 1941–1945* (Albin Michel 1987, Paris - 502 pages).
– Ellis John : *World War II, Statistical Survey* (Facts on Files, 1993, New York.)
– Costell, John : *La guerre du Pacifique* (Pygmalion, 1982, Paris). Deux tomes:
Des origines du conflit à Midway et guadalcanal (434 pages).
– Des prémices de la victoire à l'apocalypse d'Hiroshima (434 pages)
Morison, Samuel Elliot : *History of the US Naval Operations in WWII* (Little Brown and co, 1949-1962, Boston) 14 volumes du début à la fin de la guerre, dont neuf sur la guerre du Pacifique.
H. P. Willmott : *Atlas des Guerres : La Guerre du Pacifique 1941-1945.* (Autrement 2001, Paris - 224 pages).

me force de dégagement pour repousser les débarquements, mais toutes les réactions navales engagées se soldèrent par des défaites.

Dans un débarquement typique, les reconnaissances aériennes et les premières réactions défensives permettaient de localiser les positions ennemies que les avions et navires s'empressaient de réduire. Les vagues d'assaut transportées par tracteurs amphibies blindés devaient créer une tête de pont pour y apporter des renforts d'infanterie, de blindés et même, dès que possible, d'artillerie. Tout de suite après, l'avance lente et méthodique pouvait commencer en réduisant, bunker après bunker, toute la défense de l'île. Vers la fin de la guerre, les tactiques d'emploi de blindés, de barrage d'artillerie et de troupes du génie dotées de lances flammes et d'explosifs étaient vraiment efficaces. Ces tactiques pouvaient rencontrer des défenses plus ou moins dures à réduire, et dans si tous les cas, le stress et la fatigue engendraient de nombreuses pertes, mais le succès était certain.

L'ÉLÉMENT INDISPENSABLE DU SUCCES : LA PUISSANCE AÉRIENNE

Bien que les débarquements et batailles navales soient les faits marquants de la guerre, l'arme aérienne est l'outil qui a souvent permis le succès de ces opérations, que les avions soient basés à terre ou sur des porte-avions. Lorsqu'une piste d'atterrissage existait ou était rapidement construite ou capturée, les avions pouvaient être basés à terre, ce qui offrait plus d'efficacité et de contrôle sur la zone, mais nécessitait une supériorité aérienne totale. En effet, le risque était grand d'être neutralisé comme les alliés en 1941 ou les japonais après 1943. La grande nouveauté, pas forcément bien perçue dès le début de la guerre, fut la force de frappe des porte-avions. Les porte-avions pouvaient embarquer et déployer de nombreux appareils pour frapper localement une base ennemie, soutenir un débarquement ou un combat proche des côtes. La possibilité d'apparaître, de disparaître rapidement et de se déployer n'importe où sur une zone ennemie, donnait à l'aéronavale une grande souplesse qui sera largement exploité par les *Task Forces* mobiles américaines, mais dont un parfait exemple est le raid japonais dans l'océan Indien en 1941. L'aviation terrestre ou embarquée pouvait lancer des reconnaissances en profondeur pour localiser une flotte ennemie ou un rassemblement de troupes. Ce qui permettait de frapper par surprise avec beaucoup de succès, comme ce fut le cas à Midway par exemple.

Aucun des deux camps ne disposait d'une force aérienne indépendante, les armées de terre et la marine avaient chacune leurs propres appareils, leurs propres organisations et leurs doctrines spécifiques. Souvent ces deux armées agissaient sans vraiment coordonner leurs actions, comme par exemple les Japonais au cours de la campagne de Guadalcanal. Cependant, les Américains avec leur sens pratique, mirent moins de temps à harmoniser leurs services. A la fin de la guerre, les Airforces de l'armée de terre étaient devenues quasiment une arme autonome avec leur commandement au niveau du grand état-major.

Au début de la guerre, les appareils et les pilotes japonais étaient de nettement meilleure qualité. Leurs pilotes étaient rigoureusement sélectionnés et entraînés au cours d'un processus durant entre trois et cinq ans. Le principal problème fut qu'il n'y eut jamais assez de pilotes pour tous les besoins, et que du coup l'entraînement se dégrada, avec une seule année de formation à partir de 1943. L'inexpérience des pilotes en faisait alors des proies faciles pour la nombreuse chasse ennemie. De plus, les Japonais laissaient les pilotes dans leur escadrille d'affectation sans quasiment les relever ni récupérer les meilleurs comme instructeurs. Le taux d'attrition était ainsi plus élevé à cause de la fatigue physique et psychologique des hommes. Pareillement, les avions japonais bien conçus et utilisés, furent au début de la guerre le cauchemar des pilotes américains. Malheureusement aucun nouveau modèle de chasseur ou de bombardier ne fut vraiment mis en service une fois que l'ennemi eut amélioré sa technologie. La dernière erreur des Japonais fut d'utiliser les avions des porte-avions comme force aérienne basée à terre, lors de la campagne des Salomons en 1942–43. L'armée de terre manquant de ressources, la marine dut fournir des escadrilles pour occuper les bases aériennes des différentes îles, ce fut l'aéronavale qui fut envoyée. Ainsi pendant plus d'une année, la flotte combinée n'eut plus de porte-avions opérationnels, le temps de reéquiper les navires en appareils et équipages.

Du côté américain, le début de la guerre fut désastreux avec des avions démodés, incapables de s'opposer à ceux de l'ennemi et des moyens dérisoires. Rapidement la mobilisation des ressources humaines et économiques permit d'augmenter le nombre de pilotes et d'appareils. Mais c'est surtout l'étude des modèles ennemis et la recherche technologique qui permirent de concevoir des appareils capables d'égaler, puis de dépasser les performances de l'ennemi. Au niveau des pilotes, leur formation, plus pragmatique, augmenta en efficacité et au contraire des Japonais s'accru en durée au cours de la guerre. Enfin, les Américains furent plus conscients des limites et capacités de leurs pilotes, en relevant régulièrement les équipages et en envoyant les pilotes confirmés former les nouveaux. ❐

LES KAMIKAZES

Au cours de la guerre, les combattants japonais ont systématiquement préféré la mort à la reddition, considérant tout combat comme un duel à mort dans l'esprit du *Bushido*, le code de l'honneur des samouraïs. Ce qui était au départ une attitude isolée, devint, devant l'inexorable avancée ennemie, une façon à part entière de mener la guerre. L'armée japonaise n'eut aucun problème de recrutement pour les missions suicides, car les jeunes japonais, par leur éducation, considéraient la survie du Japon, leur vraie famille, comme plus importante que leur propre vie. Chaque citoyen était considéré comme redevable envers la société jusqu'à l'age de quarante et un an. Si la personne mourait de mort naturelle avant cet age, son esprit disparaissait dans l'oubli, en revanche en cas de mort au combat, son esprit loué par l'Empereur, obtenait une place honorable parmi les grands esprits guerriers de la nation.

Le terme japonais Tokko ou « attaque spéciale », était le nom générique utilisé pour les attaques suicides, et fut employé pour toutes les actions sur terre, sur mer ou dans les airs. Ainsi le terme *Kamikaze* ou « vent divin » désignait exclusivement les attaques aériennes contre les navires. De même, le terme *Banzai*, signifiant « mille ans de vie pour l'Empereur », fut utilisé pour décrire toutes les charges massives de soldats japonais, employées sur tous les fronts durant toute la guerre. Cependant le Tokko allait encore plus loin en essayant de maximiser les pertes ennemies avec un engagement minimal. Sur la mer, l'emploi de navires de guerre comme appât ou sans esprit de retour, fut le concept de base des dernières réactions navales japonaises, mais se révéla décevant quant au résultat, à cause de la supériorité aérienne américaine. L'utilisation de torpilles humaines fut sérieusement envisagée pour lutter contre la flotte d'invasion des îles japonaises. De nombreux engins furent construits, mais aucun ne fut utilisé et les Américains en découvrirent les stocks lors de leur occupation du Japon après la guerre. Ces engins bourrés d'explosifs, véritables torpilles humaines, étaient prévus pour se jeter sur les navires de transports au moment des débarquements.

Dans les airs, le suicide des pilotes avec leur appareil est apparu très tôt durant la guerre, comme un moyen de disparaître noblement lorsque l'appareil ou le pilote étaient atteint et ne pouvait pas, de toute manière, regagner sa base. Cependant l'emploi d'avions spéciaux dotés d'une forte quantité d'explosifs et prévus pour s'écraser sur les navires ennemis ne fut mis en œuvre qu'à partir de la fin de l'année 1944. Durant l'invasion des Philippines, pour 836 avions engagés, les Américains reconnurent la perte de 19 navires et divers dégats pour plus d'une centaine d'autre. L'invasion d'Okinawa fut encore plus dramatique avec l'organisation de vagues massives de kamikazes, appelées *Kikusui*, c'est à dire « chrysanthèmes flottants ». Les résultats, sans empêcher l'invasion de l'île, furent éprouvants pour les marins américains avec la perte de 159 navires et 141 endommagés. L'invasion de Kyushu, prévue pour septembre 1945, fut annulée avec la capitulation japonaise. L'application du Tokko aurait sans doute été encore plus féroce et aide certainement à comprendre la décision américaine d'utiliser la bombe atomique.

Des M113 quittent le Golan après les accords de cessz-le-feu mettant fin au conflit du Kippour. *Photo U.N.*

YOM KIPPOUR

Une guerre sur deux fronts

PRIS PAR SURPRISE

par l'offensive des forces égyptiennes au Sinaï et syriennes au Golan le 6 octobre 1973, Israël mettra plus de quatre jours pour reprendre l'avantage et repousser ses ennemis, non sans avoir subi quelques sérieux revers militaires.

Théophile MONNIER

La guerre du Kippour commence à 14 h précise le 6 octobre 1973 par un bombardement d'artillerie intense et soudain, à la fois sur le canal de Suez, dont les rives orientales sont aux mains des Israéliens, et sur les hauteurs du Golan, également défendues par les forces de Tsahal. C'est l'heure choisie en effet par Anouar El-Sadate pour lancer la grande offensive qui doit laver l'affront de la guerre des Six jours de 1967.

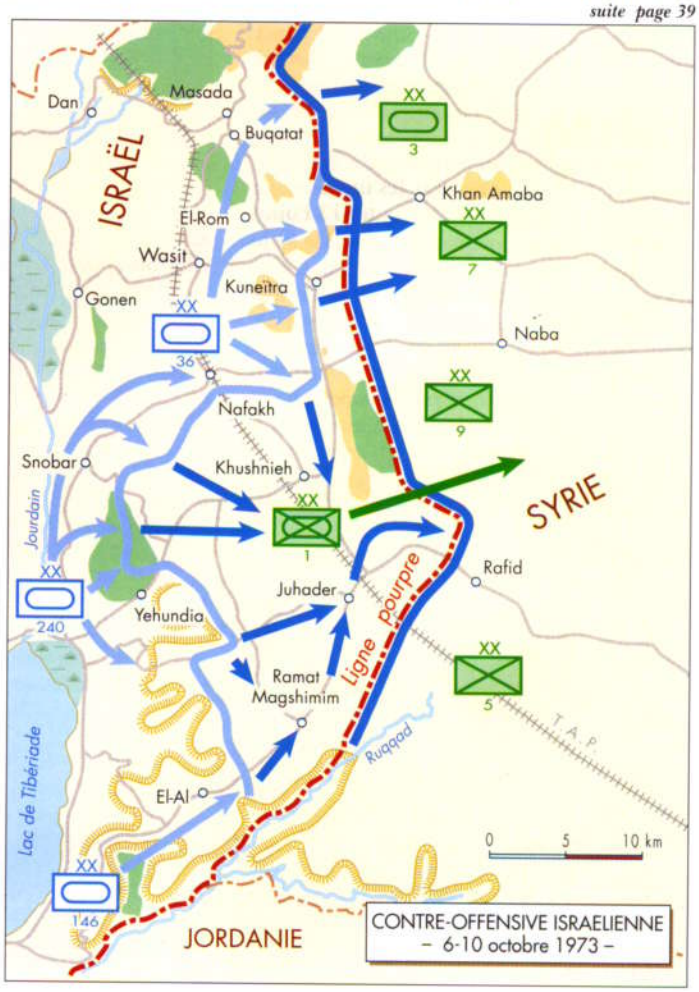
VICTOIRE POUR L'EGYPTE

Sur le front Sud (Suez), les Egyptiens ont admirablement planifié la traversée très difficile du canal, défendu par une série de fortins et renforcée par un énorme remblai de sable. Alors que le bombardement aérien et terrestre s'atténue, une première vague de 4 000 commandos traverse par canots d'assaut, suivi d'une noria de barges de transports chargées d'infanterie. Ces troupes engagent immédiatement les 17 fortins de la ligne Bar-Lev et s'avancent aussi profondément que possible vers l'est en prévision des contre-attaques israéliennes. Le génie égyptien se met immédiatement à l'œuvre, installant une dizaine de ponts et faisant fondre le remblai avec de gigantesques pompes à eau pour créer des brèches pour les véhicules. D'audacieux héliportages sont également effectués sur les profondeurs du dispositif israélien, et pas moins de 1 700 commandos sont en place dans la soirée sur les diverses routes menant vers le canal. Les fortins de la ligne Bar-Lev sont réduits les uns après les autres, non sans difficulté, un seul – Budapest, tout à fait au nord du canal – ne pouvant être pris (il sera dégagé le 10 par une brigade mécanisée israélienne).

Les Israéliens réagissent rapidement selon leur plan : la 252e division blindée du général Mendler contre-attaque aussitôt mais se fait sèchement recevoir à coups de Sagger et de RPG. Le lendemain de l'attaque, elle est pratiquement hors d'état, avec les deux tiers de ses blindés détruits, pour de faibles résultats. Dans les airs, les chasseurs bombardiers israéliens interviennent également rapidement, tout d'abord sur les ponts dressés par le génie (dont de nombreux leurres) et le 7 sur les bases aériennes égyptiennes, mais la DCA s'avère redoutable. Près de quarante appareils sont perdus et le commandant de l'aviation ordonne de cesser tous les bombardements au soir du 7 octobre. La première réaction israélienne est un grave échec.

Vingt-quatre heures après l'attaque, les Egyptiens ont fait traverser 32 000 hommes et

suite page 39



... suite de la page 30

1 000 chars de combat, sans compter plusieurs milliers de véhicules blindés, un véritable tour de force qui est déjà une première victoire pour les Arabes.

Attaque sur le Golan

L'assaut syrien sur le front Nord est moins bien préparé et repose plus sur la force brute. Deux puissantes colonnes blindées, constituées de 770 chars (des T-54/55) et de 650 véhicules blindés, progressent sur les deux axes principaux traversant le Golan, avec comme objectif la ville de Nafakh, centre névralgique de commandement israélien et, plus à l'ouest, le pont des filles de Jacob sur le Jourdain. Après un bombardement terrestre intense, ces deux colonnes s'élancent, précédés de chars démineurs, mais subissent rapidement de lourdes pertes des Centurions israéliens embossés. Mais la masse des blindés et la puissance de l'artillerie syrienne permettent finalement de percer la ligne Pourpre en fin de journée à Rafid (au sud) et de maintenir une très forte pression au nord, à Kuneïtra.

Le 7, les Syriens atteignent Nafakh et injectent leur réserve blindée opérationnelle dans le combat : deux divisions blindées et la brigade blindée Assad de la garde présidentielle, soit 580 chars supplémentaires (dont une majorité de T-62). Malgré des succès défensifs isolés, les Israéliens ne peuvent s'opposer à l'avance syrienne et ceux-ci arrivent en vue du Jourdain le soir du 7. Les forces syriennes reçoivent alors l'ordre de se retrancher sur leurs positions, une décision politique capitale qui sauve Israël, Hafez El-Assad ne voulant certainement pas franchir la ligne rouge en pénétrant dans les frontières naturelles de l'Etat juif.

Les Syriens sont toutefois satisfaits de leur progression malgré de lourdes pertes. Ils ont également réussi un « joli coup » en capturant dès le 6 la station d'écoute du mont Hermon, la « prunelle d'Israël », qui domine tout le Golan par un audacieux héliportage de commandos (la position est reprise le 21 seulement après des combats épiques entre Golani israéliens et paras syriens).

Premieres contre-offensives

Passablement décontenancé par la vigueur de l'offensive arabe, l'état-major israélien dépêche sur le front sud deux divisions blindées de réserve (162e, général Adan, et 143e, général Sharon, l'actuel Premier ministre) pour une contre-attaque d'envergure, lancée au matin du 8. L'idée est de balayer le canal du nord au sud pour la 162e et inversement pour la division Sharon, mais très mal coordonnée et commandée, cette nouvelle tentative est un échec. Adan perd presque la totalité de sa division en se heurtant de front aux solides positions défensives égyptiennes au lien de les prendre de flanc du nord.

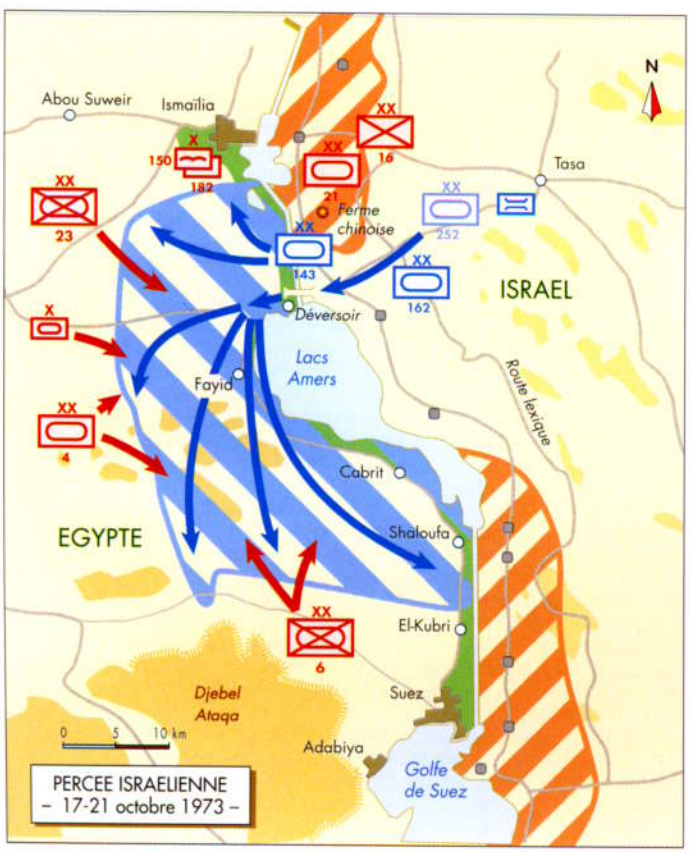
Sur le Golan, devant le pont des filles de Jacob, les renforts israéliens affluent et le rapport de force est pratiquement égal quand les Israéliens lancent leur contre-attaque au matin du 8 qui permet, par de brillants mouvements tournants, d'encercler plusieurs grandes unités blindées syriennes et de les détruire. Simultanément, au nord du Golan, les Syriens tentent une dernière attaque le 9 mais à l'issue de combats furieux (260 blindés syriens détruits en trois jours dans la « vallée des Larmes », au nord de Kunéïtra), les Centurions israéliens prennent nettement l'avantage malgré quelques moments de panique côté hébreu... Le coup d'arrêt est net et le 10, les dernières poches de résistance dans le Golan sont détruites, malgré des pertes israéliennes significatives en raison de la densité des moyens antichars syriens. La ligne de front se stabilise alors pratiquement sur la ligne Pourpre.

Israel porte la guerre chez l'ennemi

Après un houleux débat au gouvernement et à l'état-major, Israël décide de lancer une offensive directement en Syrie, vers Damas. Les Israéliens disposent pour cela d'environ 300 chars, autant que les Syriens qui ont perdu au total plus de 900 chars en quatre jours ! La 36e division blindée israélienne attaque le 11 mais subit de lourdes pertes dues à l'infanterie syrienne parfaitement retranchée, mais une percée est tout de même obtenue, les chars fonçant vers l'Est. Et le 12, vers 16 heures, les Israéliens engagent les premières unités irakiennes (3e division blindée), enfin parvenues au front. Les Irakiens tentent alors de repousser les unités ennemies mais se font détruire sur place sans résultat et cessent le combat le 13 ; les Israéliens, parvenus au bout de leur effort, ne poursuivent pas leur avance. Ils disposent alors d'un profond saillant en Syrie et subissent les jours qui suivent une série d'attaques très violentes des forces syriennes, jordaniennes et irakiennes, mais dont aucune ne permet de percer la ligne de front. Les Arabes souffrent en fait d'énormes difficultés de coordination entre les états-majors des trois nations et ils subissent de lourdes pertes les 16 et 19 octobre, le front étant définitivement stabilisé quand intervient le cessez-le-feu du 23.

Sur le front du canal de Suez, les combats sont sporadiques du 9 au 13 octobre, les Egyptiens ne cherchant pas à reprendre leur avance. Finalement, le 14, probablement pour soulager leur allié syrien, les Egyptiens montent une importante offensive, avec une poussée au centre du front, et une au sud du canal. Une gigantesque bataille de chars s'engage dans le désert, avec plus de mille chars côté égyptien, mais en fin de journée, l'avance est partout brisée par les solides défenses israéliennes. Les Israéliens reprennent aussitôt l'initiative et lancent l'opération Cœur vaillant, pour percer au sud du canal, au niveau du Déversoir. Le 15, Sharon lance ses unités vers le canal. De furieux combats se déroulent à la ferme chinoise, qui verrouille la route vers le canal, juste au nord du lac Amer. Les Israéliens parviennent finalement à prendre pied sur la rive occidentale et lancent deux pointes blindées, l'une vers le nord, qui ne dépasse pas Ismaïlia, l'autre vers le sud, qui se répand pratiquement jusqu'au golfe de Suez du 18 au 23 octobre. Les Egyptiens, pris de court et mal positionnés, s'épuisent en cherchant à réduire la tête de pont. Leur arrière ravagé par les blindés israéliens et la 3e armée totalement encerclée au sud du canal, ils se résignent pourtant difficilement à accepter le cessez-le-feu du 23 octobre, alors que les Israéliens poursuivent le combat jusqu'au dernier moment pour prendre le maximum de terrain. De fait, les combats continuent encore dans Suez le 24, les Israéliens échouant à prendre la ville avec de lourdes pertes. Un nouveau cessez-le-feu, cette fois définitif, intervient le 25 octobre.

A l'issue de presque vingt jours de combat, Israël peut légitimement se targuer d'avoir remporté la guerre : ses armées ont repoussé les assaillants sur le Golan, pratiquement détruit le potentiel militaire égyptien, et pénétré en Egypte et en Syrie. Mais en réalité, la guerre du Kippour clôt le mythe de l'invincibilité israélienne. La victoire a été obtenue dans la douleur, au prix de combats extrêmement violents, face à des combattants arabes déterminés, bien armés et qui n'ont jamais lâché prise. L'état de pertes est éloquent : trois mille morts côté israéliens et 840 chars détruits, neuf mille côté arabe et 2500 chars hors de combat. Même à trois pour un, on est loin des différences impressionnantes des guerres précédentes. Surtout, et c'est le plus grave, Israël a failli être battu. La menace d'une intervention américaine et le souci de ne pas porter la guerre dans l'Etat juif même ont empêché les Arabes de pousser leur avantage au début de la campagne. L'utilisation de l'arme du pétrole a également complètement modifié le rapport de forces dans la région. Pour les Etats-Unis, la leçon est claire, il faut désormais composer avec les Etats arabes ; pour Israël, le temps de la paix avec ses voisins semble arrivé mais sans jamais plus baisser sa garde sur ses frontières. ❐



LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

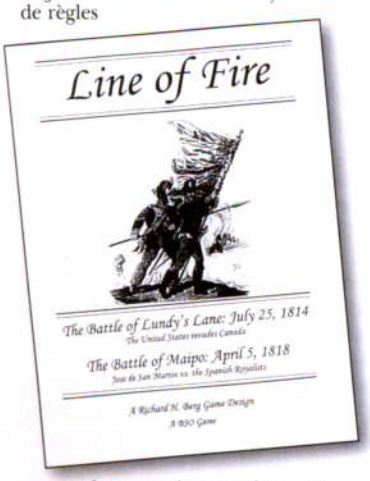
KASSERINE

Dernière minute ! Nous venons de recvoir le dernier jeu de Vance von Borries sur la bataille de Kasserine (Tunisie 1943). Le jeu est résolument opérationnel, avec un système classique et très abordable, au niveau bataillon et compagnie, 2 miles de l'hexagone et un tour de jeu d'une demi-journée. Comme la plupart des jeux GMT, la production est au dessus de tous soupçons. Nous y reviendrons plus longuement dans le prochain n° de *VæVictis*.

Kasserine, jeu en anglais de complexité moyenne édité par GMT Games, une carte, 420 pions, différentes aides de jeu, six scénarios.

LINE OF FIRE

Richard H. Berg a déjà amplement prouvé sa capacité à adapter ses grands principes, en termes de mécanismes de jeu, à une multitude de systèmes de règles


Line of Fire
The Battle of Lundy's Lane: July 25, 1814
The United States invades Canada
The Battle of Maipo: April 5, 1818
José de San Martin vs. the Spanish Royalists
A Richard H. Berg Game Design
A BSO Game

plus ou moins complexes, couvrant les périodes historiques les plus variées. Lorsque qu'il travaille dans le cadre de sa propre structure d'édition, BSO Games, nous pouvons, en plus, découvrir avec bonheur qu'il se laisse aller à un exotisme sans contrainte ! Sa dernière production, *The Last Raid*, nous avait transportés dans le Haut Moyen Age, pour y revivre les combats entre cavaliers magyars et chevaliers allemands. Avec *Line of Fire*, nous plongeons dans le début du XIX[e] siècle, au travers de deux batailles totalement méconnues du public français. La bataille de Lundy's Lane (25 juillet 1814) est un des plus féroces affrontements de la « Guerre de 1812 », qui opposa les Etats Unis d'Amérique et le Royaume Uni, de 1812 à 1815, en marge des guerres napoléoniennes. Ignoré chez nous, ce conflit est très populaire aux Etats-Unis (voir l'article sur le 1812 de HPS, dans les pages Cyber de ce présent n° de *VaeVictis*). Lundy's Lane, s'inscrit dans la tentative d'invasion du Canada par les forces américaines (campagne du Niagara). Elle se déroule non loin du Lac Ontario. Les Anglais occupent une solide position défensive, que les Américains ne parviendront pas à percer, au cours d'une bataille qui se déroule quasi intégralement de nuit. La seconde bataille est encore plus confidentielle. Il s'agit de la bataille de Maipo (5 avril 1818), au cours de laquelle l'armée révolutionnaire chilienne des Andes, en lutte pour l'indépendance, écrase une armée espagnole loyaliste, venue du Pérou...

Comme dans beaucoup de ses jeux, Berg a recours à un système sans tour de jeu, au cours duquel les deux joueurs activent alternativement leurs formations, en testant leurs initiatives respectives avec un jet de dé, jusqu'à ce qu'un des deux camps obtienne la victoire finale. On retrouve également les notions de pertes de cohésion, qui s'accumulent comme résultats des combats, jusqu'à l'élimination de l'unité, quand leur total dépasse le moral de départ de celle-ci, et de structure de commandement (général en chef et subordonnés). Les composantes classiques des guerres de l'époque napoléonienne sont au rendez-vous : formations et tactiques (carré, charge de cavalerie), feu, choc et artillerie. Quelques éléments plus originaux s'ajoutent à l'ensemble, comme la présence de supplétifs mohicans et de fusées explosives dans l'armée anglaise de 1814 ou l'affrontement très étrange entre une armée espagnole, très riche en artillerie, et une armée chilienne composée à 50% de cavaliers ! Le matériel est du niveau moyen de celui des jeux « fait à la maison », qui sortent sur le marché. Les cartes (taille *VaeVictis*), signées Bill Ramsay (le développeur de *Triumph and Glory*) sont plutôt en progrès, par rapport aux jeux précédents de BSO Games. Avec moins de six pages de règles, *Line of Fire* est facilement accessible, même s'il semble peu probable d'avoir rêvé un jour spontanément de jouer les batailles proposées...

Frédéric BEY

Line of Fire est un jeu en anglais, de faible complexité, édité par BSO Games. Il contient un livret de règles, avec des notes historiques, deux cartes, et une planche de 281 pions en couleurs à monter.

TOUJOURS DES DTP

Actualité plutôt calme mais thèmes souvent originaux sur le front des simulations à prix écrasés.

● BSO

Avec *Confederate Rails*, Richard Berg nous propose à compte d'auteur une simulation plaçant les joueurs à la tête de compagnies de chemins de fer aux Etats Unis au XIX[e] siècle. Ce thème n'aurait pas de quoi susciter l'intérêt des joueurs européens souvent assez hermétiques à ce genre de jeux si l'auteur n'avait eu toutefois l'idée originale de placer ces compagnies dans les Etats confédérés durant la Guerre de Sécession... La simulation prend alors une tout autre dimension avec la nécessité pour les joueurs de tenir compte des facteurs de ce conflit : territoire peu à peu conquis par les Nordistes, désorganisation des lignes suite à des raids, utilisation du réseau pour le transport des troupes et du ravitaillement, etc... Le jeu se pratique sur une grande carte accompagnée des indispensables pions et de 165 cartes à jouer.

Contact : **bergbrog@aol.com**

● MINDEN GAMES

Le numéro 6 du dynamique magazine *Panzerschreck* inclut pas moins de... trois simulations complètes en encart. La première se pratique en solitaire et place le joueur à la tête des unités ottomanes lors du Siège de Constantinople en 1453. Le deuxième jeu permet de reproduire à l'échelle tactique des affrontements entre unités navales allemandes et britanniques en Mer du Nord lors de la Grande Guerre. Enfin, la troisième simulation plonge les joueurs au cœur d'accrochages entre unités vietnamiennes et américaines en 1968.

Contact : **http://www.homestead.com/minden_games/**

● NORMAN SMITH GAMES

Avec *Senlac Hill*, cet auteur nous propose sa première production : une simulation peu complexe de la bataille d'Hastings. Le tout se pratique avec d'assez jolis pions sur une carte de format A3. Contact : **http://www.btinternet.com/~norm.smith/**

Stéphane MARTIN

THE JOURNAL

Les passionnés d'*ASL* – et autres Fanatic (A10.8) – ne peuvent tenir sans leur « Journal » qui semble maintenant bien installé dans les traces des défunts *Annual*. Le premier ressemble

furieusement à l'ancien mais la vie n'est-elle pas un perpétuel recommencement ? Il m'est, je dois bien l'avouer, difficile de faire une critique totalement honnête de ce troisième numéro du *Journal*, pour des raisons qui sauteront vite aux yeux de ses lecteurs. Je vais cependant m'y employer, sachant que l'objectivité n'est pas de ce monde même si l'on doit s'efforcer de s'en rapprocher.

Ce Journal est bien rempli, à son habitude, mais comprend, aux côtés des articles sur le jeu à proprement dit, une dimension historique non négli-

STRATEGY & TACTICS N°205

Kitchener, Baden Powell, Rhodes, Botha, Kruger et même Winston Churchill sont quelques-unes unes des célébrités apparaissant à l'affiche du jeu joint en encart dans le dernier *S&T* en date. Cette simulation reproduit en effet la Guerre des Boers qui déchira le sud du continent africain à la charnière des XIX[e] et XX[e] siècles. L'échelle de jeu est opérationnelle et met en présence la puissante machine de guerre qu'était alors l'armée impériale britannique face à des unités boers extrêmement mobiles parce que souvent montées. Ces dernières utilisaient en outre leur connaissance du terrain pour mener de véritables opérations de guérilla. Ce conflit présente d'ailleurs plusieurs points communs avec, entre autres, la Guerre du Vietnam. La victoire se mesure ainsi sur une jauge politique. Entre autres facteurs, chaque unité britannique envoyée en renfort ou, pire, démoralisée ou éliminée dans ce conflit fait ainsi baisser la détermination du Royaume-Uni. Une copieuse table d'événements plus ou moins aléatoires et de multiples règles d'ambiance (trains blindés, opérations de terreur ou de conciliation, raids de destruction, etc...) viennent encore parachever la fiabilité de cette simulation.

Outre un copieux dossier sur la Guerre des Boers, la partie rédactionnelle du magazine inclut des articles sur la Bataille de Crécy, la première campagne de Mac Arthur dans les Philippines (1941-42) ainsi que sur les expériences et projets américains dans le domaine de la guerre « hi-tech ».

Stéphane Martin

C3I

C3i se positionne désormais comme le porte-étendard de GMT Games, dont le nouveau slogan « 10 ans de Jeux de Qualité » met en avant la fierté pour le travail accompli. Il est vrai qu'il a désormais de quoi être satisfait ! *C3i* n°13 témoigne abondamment de la richesse et de la variété du catalogue GMT, dans un numéro qui est vraiment celui de la maturité. Ce sont les jeux stratégiques qui tiennent la vedette : Le grand Mark Herman fait un retour apprécié, en nous offrant un article de conseils de jeu et un nouveau scénario (Avril 1861) pour *For The People* (Guerre de Sécession). *Path of Glory*, le jeu stratégique de GMT sur la première guerre mondiale, déjà gratifié d'une version 2 des règles et d'un « Guide du joueur » indépendants, est quand même l'objet d'un article sur les « trucs » pour mieux débuter. Par ailleurs, les deux séries qui font le fonds de commerce principal de GMT, *Great Battles of History* et *Down in Flames*, sont également au rendez-vous, avec le quota de pages qui leur est habituellement réservé. On trouve ainsi des scénarios sur Philippe II de Macédoine, pour Alexander, et deux batailles navales pour *War Galley*. Pour DIF, les amateurs seront comblés par un article sur la Luftwaffe et par des variantes et corrections pour la série. Avec une petite dose de parti pris, j'avouerai cependant que l'article qui m'a paru le plus intéressant est celui consacré à la bataille de Raab (1809), issues de *Triumph and Glory*. Au cours de cette bataille, très peu connue, le joueur autrichien à peu de chance de s'en sortir et de repousser les Français du prince Eugène. L'auteur de l'article, Jeff Boschman, nous prouve en trois pages que rien n'est impossible, et sa démonstration est réellement impressionnante ! Enfin, au rayon « collectionneur » on trouve une curiosité et un index, tous deux fort utiles. La curiosité est en fait un poster en couleur de Rodger McGowan, sur deux pages, reprenant toutes les couvertures des jeux et modules de la série *GboH*, avec la liste de toutes les batailles placées sur une échelle chronologique. J'adore ce genre de petit bijou ! L'index, lui très classique, liste sur quatre pages tous les articles parus dans les douze premiers numéros de *C3i* (classements par thème, par série, par type d'article, par auteur et par numéro !). Pour terminer, on signalera les articles sur *Ukraine 43* et *June 6*, pour les nombreux passionnés de seconde guerre mondiale. Enfin, le matériel inséré est prolifique : trois planches en couleur pour *Falcon Leader* (une variante du célèbre et introuvable *Hornet Leader*), quatre feuilles de marque pour *War Galley* et 140 pions (*Army Group Center, SPQR, June 6, Austerlitz 1805, Hornet Leader* et *Triumph and Glory*). Il devient difficile de croire que C3i n'est qu'un magazine maison, sa variété et la qualité croissante des articles publiés en font désormais une revue à part entière. Que vont-ils trouver pour faire encore mieux dans le n°14 ?

C3i n°13 est un magazine en anglais de 50 pages (dont quatre en couleur), édité par GMT Games. Il est accompagné d'une planche de 140 pions et de nombreux aides de jeu pour les produits GMT Games.

Frédéric BEY

geable grâce à un dossier sur la campagne de Norvège accompagné de huit scénarios. Les autres théâtres d'opération ne sont pas négligés avec pas moins de 19 scénarios « classiques », avec une majorité de petites situations, allant de la campagne de Hollande en mai 1940, à Vienne en avril 1945, en passant par la Birmanie en 1944 avec les Merrill's Marauders, toujours très appréciés chez MMP ! Il y en a vraiment pour tous les goûts, ainsi trois actions nécessitent les cartes de jeux de campagne comme Arnhem (A Bridge Too Far). Une mission de commandos anglais à Salerne pour *SASL* et une campagne supplémentaire pour *KGP* complètent ce tableau. Mais, cerise sur le gâteau, une mini-campagne Koursk, « Broadway to Prokhorovka », par Pete Shelling vient s'y ajouter en empoyant que des cartes standard. Le volume de forces est assez limité et il n'y a que deux pages de règles spéciales, tableaux et exemples compris. Quelques aspects intéressants de la bataille sont bien pris en compte tels la fatigue des assaillants SS ou la détermination des tankistes soviétiques qui restent en jeu même si leur canon est détruit. Cette mini-campagne bénéficie en outre de la présence des *Overlays* de Voies Ferrées, recréant ainsi le remblai du chemin de fer menant à Koursk. Voilà en tout cas une action qui devrait ravir ceux qui avaient déjà apprécié la Campagne « Stalnié Prostori » (les plaines d'acier) du défunt *Tactiques*.

Enfin, plusieurs articles traitent de problèmes aussi divers que, par exemple, l'artillerie anti-aérienne, le transport en camions et le Bocage. Ce dernier sujet intègre des données historiques fort intéressantes. Ajoutons quelques remarques sur la réalisation de l'*ASL Rulebook 2nd Edition*. Enfin, quelques scénarios sont passés en revue sur le plan de la conception ou des tactiques comme *The Slaughterhouse* (J 33) ou *American tragedy* que l'on trouve dans ce numéro. Quels reproches ? Toujours le même, à savoir que certaines actions pêchent par un manque d'historicité, ce qui n'enlève rien à leurs qualités ludiques. Le bilan général reste a priori très positif et si on ne peut qu'encourager les joueurs à se le procurer, c'est le type de produit qui devrait pousser ceux qui hésitent à se lancer dans ce monument du wargame à sauter le pas.

Philippe NAUD

EVO
LA DURE VIE DES DINOSAURES

Prenez en main la survie d'une espèce de dinosaure. Pour gagner : faites évoluer votre espèce plus vite et mieux que les autres !

"EVO a le mérite de toucher un large public. C'est un grand et beau jeu... une référence"

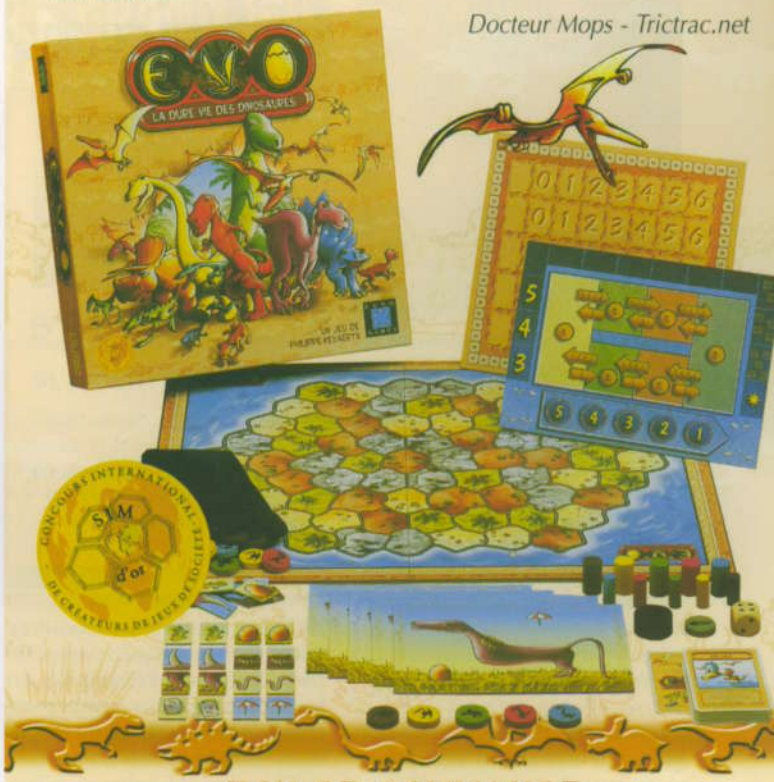
Emmanuel VIAU - La Croix

"C'est une pure merveille... ce jeu est exceptionnel !..."

Ankou.com

"Keyaerts a réussi le pari de proposer un thème très porteur avec une mécanique simple et très efficace..."

Docteur Mops - Trictrac.net



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de société **EVO, la dure vie des dinosaures** au prix de 220,00 F (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom.....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....Ville .....

EURO GAMES

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Infos & nouveautés en temps réel : www. descartes-editeur. com

DESCARTES EDITEUR

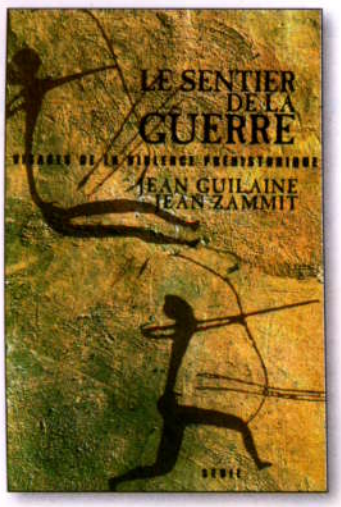
Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Toute l'actualité littéraire

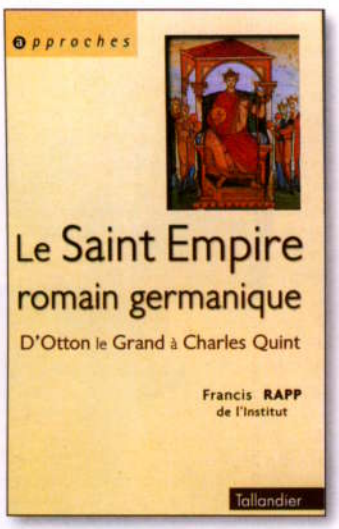
Laurent
HENNINGER

Le sentier de la guerre – visages de la violence préhistorique, de Jean Guilaine et Jean Zammit (éd. du Seuil), fait partie de ces trop rares ouvrages consacrés à la violence et aux origines de la guerre dans les sociétés préhistoriques (paléolithiques, puis néolithiques) et jusqu'aux premiers millénaires de l'Antiquité lointaine, en passant parce que les chercheurs ont appelé



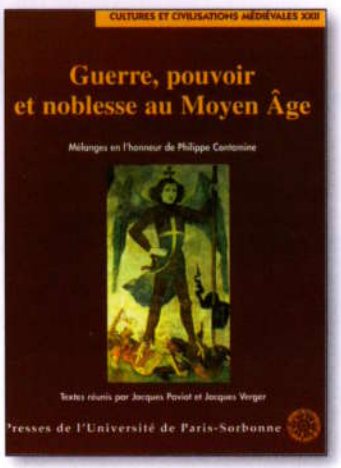
autrefois la « protohistoire ». D'emblée, nos auteurs brisent une fois pour toutes le mythe du « bon sauvage » : les preuves archéologiques sont extrêmement nombreuses à nous montrer que les humains, et en particulier les homo sapiens (c'est-à-dire nous...), surent faire preuve d'une violence inouïe ; on ne compte plus en effet les restes de massacres, de supplices, de razzias, de sacrifices initiatiques de masse et autres tueries collectives. Toujours est-il que ces traces archéologiques ne font qu'augmenter au fur et à mesure du temps et vont pratiquement de pair avec l'évolution et la complexification des sociétés humaines (phénomènes que l'on qualifiait autrefois du nom de « progrès », concept aujourd'hui largement remis en question). C'est à la fin du néolithique que la guerre proprement dite semble émerger ; pour preuve les représentations de combats d'archers qui commencent alors à se multiplier. Et, tout au long de l'âge du bronze se met en place l'archétype du guerrier antique et médiéval avec les attributs matériels (armements offensifs et défensifs) et mentaux (courage de type « héroïque ») que l'on connaît bien et qui perdureront pendant des millénaires. Bien entendu, les thèses et hypothèses développées dans ce livre pourront prêter à débats, et même à polémiques, mais c'est bien ainsi, et c'est même la loi du genre ; en tout état de cause, nous disposons là d'un solide matériau de base en vue de la poursuite de l'exploration d'un champ de recherche aussi passionnant et fondamental que largement inexploré. Avis aux chercheurs.

Les passionnés du Moyen Age et de la Renaissance ont comme toujours de quoi se ruiner dans les librairies. Ainsi, ***Le Saint Empire romain germanique, d'Otton le Grand à Charles Quint***,



de Francis Rapp (éd. Tallandier), constitue l'ouvrage le plus complet actuellement disponible en français sur ce sujet capital pour comprendre l'histoire de l'Occident (et même, « en creux », de la France...). Membre de l'Institut et personnalité reconnue dans le monde universitaire, l'auteur nous présente l'histoire fort complexe de cette étrange entité politique qui ne parvint jamais à ses fins véritables : la reconstitution de l'empire romain, ou au moins de celui de Charlemagne, et l'unification de toute la Chrétienté sous sa coupe. Rois de France et papes lui dénièrent en effet constamment ces ambitions. Au final, le Saint Empire romain devient progressivement « de nation germanique » et les peuples de langues allemandes furent bientôt les seuls à s'y reconnaître, et encore jamais de façon totale. A partir du règne de Charles Quint et de la réforme protestante, tout rêve d'unité était définitivement aboli. L'échec historique de toutes les tentatives d'unité allemande vient donc de loin...

Il est de tradition, dans le monde universitaire, d'offrir des « Mélanges » en l'honneur d'un professeur partant à la retraite. Ces collègues et amis se cotisent alors pour permettre à un éditeur de faire paraître un volume rassemblant des textes de chercheurs travaillant sur le même sujet que l'intéressé, volume qui lui est alors offert et consacré en hommage. C'est ainsi le cas de ***Guerre, pouvoir et noblesse au Moyen Age***, ouvrage publié par les Presses de l'Université de Paris-Sorbonne (PUPS), coordonné par Jacques Paviot et Jacques Verger en l'honneur du professeur Philippe Contamine, bien connu de nos lecteurs et sans doute l'un des meilleurs spécialistes au monde de la guerre aux temps médiévaux. Ce volume rassemble


CULTURES ET CIVILISATIONS MÉDIÉVALES XXII
Guerre, pouvoir
et noblesse au Moyen Âge
Mélanges en l'honneur de Philippe Contamine
Textes réunis par Jacques Paviot et Jacques Verger
Presses de l'Université de Paris-Sorbonne

55 contributions ; toutes ne portent pas sur les questions militaires, loin s'en faut, mais un grand nombre les étudient pourtant. Je citerais ainsi, entre autres : « Le problème de la désertion en France, en Angleterre et en Bourgogne à la fin du Moyen Age » ; « Les forces navales génoises en Méditerranée aux XV[e] et XVI[e] siècles » ; « Une armée anglo-gasconne vingt ans avant la guerre de Cent Ans » ; « La victoire de Bénévent et la légitimité de Charles d'Anjou » ; « Quand le doge part à la croisade » ; « La Rochelle pendant la guerre de Cent Ans » ; « Mercenaires anglais au service de Florence au XIV[e] siècle » ; « Les combattants en Terre sainte au temps de Saladin et de Richard Cœur de Lion » ; « Guerre et liberté en Alsace à la fin du Moyen Age : les villes alsaciennes face aux incursions de routiers » ; « La guerre pour un chapeau de cardinal – Guillaume Briçonnet instigateur de l'entreprise de Naples, mai 1493-août 1494 ». De quoi – au moins ! – fournir ample matière à de nombreux scénarios...

Pour tous les passionnés des questions navales de ces époques, les mêmes Presses de l'Université de Paris-Sorbonne viennent de publier ***La Grande Maîtresse, nef de François I[er]***. Il s'agit d'un recueil de documents d'archives rassemblés et présentés par Max Guérout et Bernard Liou, deux spécialistes d'archéologie sous-marine à l'origine de la découverte de l'épave de ce navire en pleine rade de Toulon. On y découvre tout l'univers maritime des marines méditerranéennes du XVI[e] siècle, des constructeurs aux marins et capitaines, en passant par les financiers et administrateurs, professions indispensables à l'existence d'une puissance navale, et ce à toutes les époques... Mais ce document est également fort intéressant en ce qui concerne la constitution d'une puissante artillerie navale, pendant de la puissance que les rois de France possédaient déjà dans leurs armées terrestres depuis quelques décennies.

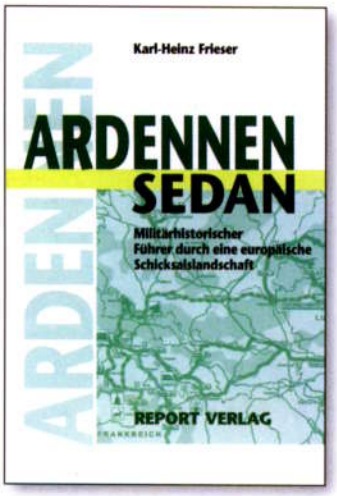
La guerre des Turcs, de Evliyâ Tchélébi (éd. Sindbad/Actes Sud) est un recueil d'extraits d'un ouvrage plus vaste (dix volumes !), intitulé le *Livre des voyages*, et publié à Constantinople au XVII[e] siècle. Traduits du turc ottoman et publiés pour la première fois en France par l'historien Faruk Bilici, ces textes constituent de formidables récits de batailles et de campagnes : le siège d'Özü (contre les Cosaques) en 1657, la bataille de Saint-Gotthard (en Hongrie, contre les Impériaux) en 1664,

et le siège de Candie (en Crète) en 1667-1669. Aventurier ayant exercé de nombreux métiers et approché les plus grands dignitaires ottomans, surnommé par certains « le Marco Polo turc », l'auteur écrit comme un « correspondant de guerre », même s'il se complaît souvent à considérablement enjoliver les événements qu'il relate. Au final, on dispose de véritables « fresques hollywoodiennes » des guerres turques de l'époque. Un vrai plaisir, à la limite parfois de l'*heroic fantasy* !

L'éditeur Claude Tchou, qui dirige les éditions de la Bibliothèque des Introuvables, vient de republier les trois tomes des ***Œuvres littéraires et écrits militaires de Napoléon Bonaparte***, totalement indisponibles en France depuis fort longtemps et rassemblés par le professeur Jean Tulard dans les années 1960 ! C'est enfin l'occasion de constater que l'Empereur disposait d'une plume acérée et qu'il était aussi redoutable journaliste que stratège. À cet égard, il était en effet un pur produit du XVIII[e] siècle, c'est-à-dire d'un temps où les grands hommes de guerre étaient aussi de grands écrivains. On trouvera ainsi dans ces volumes l'intégralité des bulletins, proclamations et ordres du jour à la Grande Armée, ainsi que les nombreux textes et pamphlets qu'il écrivit durant la Révolution. Il était alors un montagnard convaincu !

(Bibliothèque des Introuvables – 6, rue de Furstemberg, 75006 Paris ;
tél. : 01 46 33 09 27 ;
http://www.lesintrouvables.com)

J'ai déjà évoqué à plusieurs reprises dans ces colonnes les travaux du lieutenant-colonel Karl-Heinz Frieser, de la Bundeswehr. Historien en provenance de l'arme blindée, l'auteur a notamment écrit un ouvrage désormais reconnu comme un modèle : *Blitzkrieg Legende*, dans lequel il mettait un terme définitif à ce mythe « journalistique » de la supériorité allemande en matière de guerre mécanisée. Cette fois, avec ***Ardennen Sedan*** (Report Verlag, Francfort), Frieser donne un « coup de projecteur » sur un épisode bien particulier de la campagne de France de mai-juin 1940 : la percée des Ardennes et l'ensemble des combats qui se déroulèrent dans cette zone durant ces quelques jours lors desquels le sort de notre pays a basculé. Pourtant, si le *schwerpunkt* de ce livre reste les combats du début de la Seconde Guerre mondiale, l'auteur se penche également en détail sur ceux qui se déroulèrent aux mêmes endroits en 1914, en 1944 et surtout en 1870. Cette brillante et exhaustive analyse se veut en effet une étude de l'influence de la géographie



et du terrain sur l'art de la guerre aux échelons tactique et opérationnel. Bien entendu, cet ouvrage littéralement « bourré » de cartes (splendides !), de schémas, d'organigrammes, d'ordres de bataille et de photographies, n'est accessible qu'à ceux d'entre vous qui maîtrisent la langue allemande...

Le grand jeu de dupes – Staline et l'invasion allemande, de Gabriel Gorodetsky (éd. Les Belles Lettres), a constitué lors de sa parution, il y a de cela quelques mois, un événement historiographique qui fut alors unanimement salué par la presse spécialisée. L'auteur y analyse la politique étrangère et de défense de Staline à la veille de l'opération Barbarossa. Après avoir définitivement balayé la grotesque thèse proposée par Souvorov il y a de cela une dizaine d'années avec son livre *Le brise-glace* (les Allemands n'auraient procédé qu'à une attaque préventive avant une offensive surprise des Soviétiques en préparation), Gorodetsky décortique les objectifs véritables de Staline et nous montre comment celui-ci s'est retrouvé pris à son propre piège, victime de ses croyances, de son idéologie, de ses fantasmes et de son incompréhension dramatique de la véritable nature du régime hitlérien et de son chef. Malgré les rapports qui, par centaines et en provenance de sources fort diverses (notamment les nombreux et très efficaces réseaux d'espionnage soviétiques), l'informaient de l'imminence de l'attaque allemande et des détails de cette opération, Staline, obstiné et buté, mais aussi obsédé par sa haine et sa peur panique de l'impérialisme britannique, continua à œuvrer en direction de l'objectif qu'il s'était fixé : une grande conférence de la paix avec l'Allemagne durant laquelle un vaste partage de zones d'influence pourrait avoir lieu. Il va de soi que tous ceux qui tentaient de le persuader de son erreur risquaient alors gros... Parfaitement conscients de la situation, les dirigeants nazis surent en profiter à fond de la façon que l'on sait ; Goebbels parlera même avec ironie d'« un lapin hypnotisé par un serpent ». La suite est (relativement) bien connue. Ce livre saisissant est aujourd'hui considéré comme l'ouvrage définitif sur la question. Il passionnera tout autant les amateurs d'intrigues diplomatiques et d'espionnage que les historiens de la guerre germano-soviétique. Un gros pavé, difficile et complexe, mais fondamental pour comprendre un épisode majeur de la Seconde Guerre mondiale et même de l'histoire générale du XX[e] siècle.

Toujours en marge du « front de l'Est », mais largement au cœur de la guerre germano-soviétique, ***Les troupes spéciales d'Hitler – Les Einsatzgruppen***, de Michel Moracchini (éd. Grancher), retrace l'atroce histoire des groupes spéciaux de police militaire mis en place par les nazis (de façon conjointe, entre la Gestapo, les SS, la police allemande et la Wehrmacht – von Manstein, par exemple, disposait d'un de ces groupes parmi les forces placées sous son commandement) dans le but d'éliminer les populations juives et tsiganes dans toute l'Europe orientale, et plus particulièrement dans les territoires de l'URSS occupés par les Allemands. Le livre s'achève par une présentation du procès des responsables en 1947 à Nuremberg. Un élément majeur pour bien comprendre le caractère unique de ce conflit-là dans toute l'histoire militaire : ni Gengis Khan, ni Tamerlan, ni aucun autre conquérant sanguinaire de cette trempe n'avait en effet jamais rien commis de tel. Déjà exceptionnelle dans ses aspects strictement militaires et opérationnels, la guerre germano-soviétique le fut bien tout autant dans ses aspects « humains ». À lire en contrepoint des récits et analyses militaires ; c'est une simple question d'hygiène mentale...

Ceux qui s'intéressent à l'histoire si particulière de Cuba depuis la révolution de 1958-1959 liront avec profit le livre d'Ileana de La Guardia, *Le nom de mon père* (éd. Denoël). Pas toujours très bien écrit et comportant de nombreux chapitres autobiographiques d'un intérêt restreint, ce livre contient néanmoins de nombreuses révélations sur les hautes sphères et la politique étrangère du régime castriste. L'auteur est en effet la fille, aujourd'hui réfugiée en France, d'un colonel des services secrets cubains, Tony de La Guardia, exécuté en 1989 en compagnie d'autres très hauts dignitaires militaires du régime à la suite d'un procès truqué qui défraya alors la chronique mondiale. On ne peut bien sûr pas s'empêcher de faire le parallèle avec les procès de Moscou et les grandes purges de 1937 qui virent la décapitation, par Staline, des sphères dirigeantes de l'Armée rouge, le maréchal Toukhatchevski en tête. Là encore, un régime stalinien particulièrement cynique, retors et ingrat élimina certains de ses meilleurs serviteurs en les accusant des pires infamies (trafic de drogue, entre autres, alors que c'est précisément les frères Castro, Fidel et Raul, qui en étaient les instigateurs !). « Qui veut noyer son chien l'accuse de la rage », dit la sagesse populaire. Outre l'intérêt de cet ouvrage quant à l'histoire générale de Cuba, on disposera là d'intéressantes informations sur les services secrets et les forces spéciales cubaines, en particulier dans l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Amérique du Sud des années 60, 70 et 80.

Pour conclure, et puisqu'il paraît qu'en France tout finit par des chansons, signalons la parution de ***l'Anthologie du chant militaire français***, rassemblée par Thierry Bouzard (éd. Grancher). Deux cents chants de tradition « officiels » avec leurs partitions et la majorité de leurs couplets : de quoi agrémenter de façon folklorique les soirées de beuverie faisant parfois suite aux compétitions de jeu d'histoire – c'est du moins ce que je me suis laissé dire, mais les mauvaises langues sont légions... ❐

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Toutes les nouveautés

POUR NOS vacances estivales, découvrons quelques règles pour le jeu d'escarmouche.

Jean-Philippe IMBACH

Rien de tel pour partir en vacances qu'un nombre réduit de figurines : il est en effet plus facile de négocier l'ajout dans les bagages d'une trentaine de figurines – même des 25 mm –, que deux armées DBM en 15 mm... Il vous faudra aussi des règles adaptées à ce petit nombre de figurines, des règles pour le jeu d'escarmouche. La société anglaise Dropwing Game Systems s'est spécialisée sur ce créneau. Dans le numéro 35 de *VaeVictis*, nous vous avons déjà présenté un de leurs produits, *Naginata*, pour le combat avec des Samouraïs. Aujourd'hui, découvrons trois nouvelles productions qui couvrent les combats au moyen-âge, au temps des pirates et lors de la conquête de l'Ouest (des États-Unis).

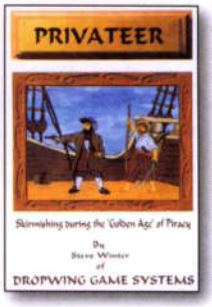
Débutons par quelques points communs à ces trois livrets. Chacun comporte une couverture plastifiée et une petite quarantaine de pages, au format A4, monochromes. Le contenu est clair, bien présenté et agréable à lire. Les exemples sont nombreux et il est facile d'assimiler les mécanismes de jeu. Chaque règle est en outre accompagnée d'un scénario d'introduction. La séquence de jeu est « classique » : chaque joueur effectue une phase de mouvement, suivi de celle des tirs, puis du combat au corps à corps, pour conclure par celle de réaction (*ie* les tests de moral).

Spear Song

La première des règles sert à reconstituer les combats pour tout le moyen âge et pas seulement au temps des chevaliers. D'ailleurs, le scénario d'accompagnement simule un raid viking sur un paisible village de pêcheurs. Les combattants sont caractérisés par deux valeurs : leur aptitude au combat – de « novice » à « légendaire » (pour les personnalités comme Richard Cœur de Lion par exemple) – et leur tempérament sur le champ de bataille – de « nerveux » à « impétueux ».

Le mécanisme de combat est similaire à celui de *Naginata*. Pour les armes de jet, le tireur lance 2d6, modifie le résultat par des facteurs tactiques – cible en mouvement, cible à couvert, etc. – et par l'aptitude du tireur, de – 1 pour un novice à + 3 pour un chef légendaire. Si le résultat est d'au moins 7 à courte distance ou 9 à longue, la cible est touchée. Il faut à ce moment vérifier en lançant 1d6 ajusté par le facteur de pénétration de l'arme – de 1 pour une fronde à 10 pour une baliste –, si le niveau de protection de la cible est atteint ou non : les conséquences pour cette dernière peuvent être nulles – l'armure a tenu bon –, ou bien une blessure ou bien une mort sur le coup.

Pour le combat en mêlée, l'attaquant lance 1d6, y ajoute le facteur d'attaque de son arme, modifie le tout par l'aptitude au combat et les facteurs tactiques spécifiques au corps à corps. Le défenseur fait de même en utilisant le facteur de défense de son arme. Soit le coup est paré, soit il porte et on regarde, comme pour le tir, si ce coup a traversé ou non les protections. Les tests de moral clôturent le tour de jeu et peuvent déclencher un mouvement obligatoire comme une charge impétueuse ou une déroute. Bref, les mécanismes de jeu sont simples, bien expliqués au travers d'exemples clairs et bien adaptés au jeu d'escarmouche.



Privateer

Privateer vous projette dans l'âge d'or des pirates des Caraïbes, à la fin du XVII[e] et au début du XVIII[e] siècle. Ce livret est celui qui comporte le plus de règles spécifiques, abordages obligent. Les figurines pourront donc recevoir des ordres pour ramper, s'agenouiller, grimper, sauter, etc. Bref, de quoi simuler, dans le plus pur style hollywoodien, l'assaut d'un paisible galion espagnol par de féroces et sanguinaires pirates. Les mécanismes de combat, tir et mêlée, sont similaires à ceux des autres règles de cet éditeur. La liste des armes disponibles, leurs caractéristiques et les facteurs tactiques sont bien sûr adaptés. Ainsi, vous pourrez allégrement utiliser grappins d'abordage, grenades, canons et autres spécialités locales.

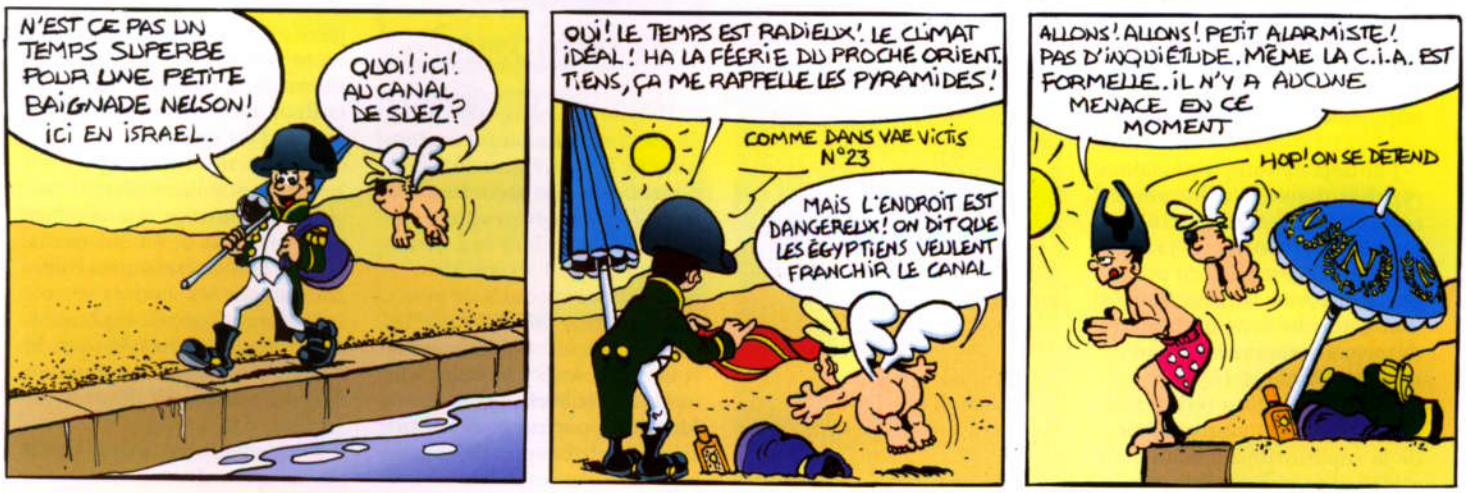
Wild Frontiers

Amateurs des grandes plaines de l'ouest américain, voici de quoi assouvir votre passion. Ce dernier livret vous permettra d'aligner cow-boys, tuniques bleues, indiens et bandits de tous poils. La trame de la règle est là encore comparable à celle de ses consœurs. Bien entendu, les mécanises de tirs sont adaptés à la panoplie d'armes « modernes » spécifiques à cette période. Ainsi, les fusils à répétition et les « six coups » peuvent faire feu plusieurs fois par tour. Par ailleurs, la distinction est faite entre les troupes régulières, habituées à combattre en formation, et les guerriers où les capacités personnelles sont mises en avant.

Ces trois règles sont plaisantes, peu complexes, d'une bonne jouabilité et comportent chacune le « chrome » nécessaire à chaque période. Le seul petit reproche est le manque d'informations supplémentaires pour aider un débutant à constituer ses troupes. Un tel petit guide aurait été particulièrement le bienvenu pour *Spear Song* qui couvrent une période temporelle très longue, avec une grande variété de combattants.

***Spear Song, Privateer et Wild Frontiers*, règles pour simuler les escarmouches au moyen-âge ou au temps des pirates ou de la conquête de l'Ouest. Publiées en anglais par Dropwing Game Systems. Prix indicatif : 95 F le volume.**

Remerciements à Philippe Lempereur, Jean-Christophe Prudhon et Denis Roussel. ❐


N'EST CE PAS UN TEMPS SUPERBE POUR UNE PETITE BAIGNADE NELSON! ICI EN ISRAEL.
QUOI! ICI! AU CANAL DE SUEZ?
OUI! LE TEMPS EST RADIEUX! LE CLIMAT IDÉAL! HA LA FÉERIE DU PROCHE ORIENT. TIENS, ÇA ME RAPPELLE LES PYRAMIDES!
COMME DANS VAE VICTIS N°23
MAIS L'ENDROIT EST DANGEREUX! ON DIT QUE LES ÉGYPTIENS VEULENT FRANCHIR LE CANAL
ALLONS! ALLONS! PETIT ALARMISTE! PAS D'INQUIÉTUDE. MÊME LA C.I.A. EST FORMELLE. IL N'Y A AUCUNE MENACE EN CE MOMENT
HOP! ON SE DÉTEND

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES EGYPTIENS — Old Glory 15 mm

La série de figurines d'Egyptiens est l'une des plus populaires de la gamme antique 15 mm Old Glory.
Peinture Edgar André

LES PICTES — Old Glory 25 mm

De 122 à 126, les Romains construisent le mur d'Hadrien pour protéger la Bretagne des farouches Pictes.
Peinture Denis Piémontois

LES GRECS — Quality Cast 20 mm & Italeri 1/72

Quoi de plus monotone que de peindre des dizaines de figurines identiques. Heureusement, les hoplites grecs offrent une variété quasi infinie de tenues et de motifs de bouclier : un vrai bonheur pour les « as » du pinceau.
Peinture Stéphane Brunet

LES VIKINGS — Old Glory 25 mm

La grande invasion viking de 865 débouche sur l'établissement de colonies danoises dans le nord-est de l'Angleterre, au détriment des Anglo-saxons.
Peinture Denis Piémontois

LES NORMANDS — Old Glory 15 mm

En France, les Vikings s'établissent à l'embouchure de la Seine, se convertissent au christianisme et adoptent rapidement les tactiques de combat franques : les charges de leur nouvelle cavalerie lourde feront trembler le sol à Hastings ou sur les champs de bataille d'Italie.
Peinture Edgar André

LES CROISADES — Quality Cast 25 mm

Parti en Terre sainte en 1191, Richard Cœur de Lion devient la figure emblématique de la troisième croisade. Le roi d'Angleterre se couvre de gloire à Saint-Jean-d'Acre et remporte la victoire d'Arsuf face à Saladin.

Peinture Martial Lechalier

LES POLONAIS — Testudo 28 mm

Jusqu'ici spécialisée dans le 15 mm, voici les premiers exemplaires de figurines 28 mm Testudo. Ici des chevaliers polonais à la bataille de Tannenberg en 1410 qui vit la défaite de l'ordre teutonique.

Peinture C. Coquet

FINALEMENT

TESTUDO en 28 mm !!!

La Bataille de Tannenberg, 1410
« Les Teutoniques »

(chevaliers et sergents)

Chevaliers Teutoniques peints par C. Coquet

Figurines 28 mm
Sculptées par
G. Rava

A suivre :
Personnalités, Croisés, Allemands, Polonais, Russes, Lithuaniens et Tartares

Nos séries :
15 mm :
La Guerre de Trente ans, La Guerre Civile anglaise, Romains et Gaulois

www.go.to/testudo
E-mail : testudo@libero.it

TESTUDO Via Canaletta, 79
48013 Brisighella RA, Italie
Tél. / Fax : 0039 0546 81984
Catalogue en français gratuit

JEUX DESCARTES
WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Français 1812, ESSEX 25 mm peint par C. Coquet

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)

Lot N°1 : Macédoniens Tardifs
Assortiment varié avec 1 général monté, 3 cavaliers d'élite macédoniens, 3 cavaliers lourds thessaliens, 3 cavaliers légers grecs, 24 Phalangites, 9 Hypaspistes, 6 Thorakites, 9 archers crétois ..... **284 F au lieu de 568 F**

FIGURINES ESSEX 15 mm

Nouveaux conditionnements de figurines de la Guerre d'Indépendance américaine

Lot N°2 : Anglais (RMA 700)
24 fantassins de ligne et 6 officiers, 16 Grenadiers et 6 officiers, 32 fantassins légers et 6 officiers, 8 Dragons légers et 3 officiers, Général et état-major (6 figurines), 6 artilleurs et 1 canon..... **360 F**

Lot N°3 : Américains (RMA 702)
1 général et son état-major (6 figurines), 48 fantassins de ligne et 12 officiers, 16 Fantassins légers et 6 officiers, 16 miliciens, 16 fusiliers, 6 officiers à pied variés, 8 Dragons légers et 3 officiers, 6 artilleurs et 1 canon..... **360 F**

FIGURINES HISTORIQUES

La gamme Pony Wars (Hovels 15 mm) est disponible. Elle comporte Indiens et Cavaliers de l'US Army.

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot N°4 : CAMPAIGN 84 : Adrianople 378 ..... **145 F**
Lot N°5 : CAMPAIGN 87 : Lutzen & Bautzen 1813 ..... **145 F**
Lot N°6 : WARRIOR 30 : Celtic Warrior 300BC-100AD ..... **119 F**
Lot N°7 : ELITE 72 : Napoleon's Commanders (1) 1792-1809..... **119 F**
Lot N°8 : MEN-AT-ARMS 351 : British Air Forces (2) 1914-118. **109 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **284 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV Juillet/Août 01

LA GUERRE DE TRENTE ANS — Essex 15 mm

Lors de la terrible Guerre de Trente Ans, les troupes montées armées d'une lance et qui chargent à fond deviennent obsolètes et sont peu à peu remplacées par des unités de pistoliers en armure ou d'arquebusiers légèrement équipés.
Peinture Edgar André

LES AUTRICHIENS — Hatt 1/72

L'artillerie autrichienne est reconnaissable entre toutes avec ses uniformes désuets de teinte brune et ses bicornes. Mais gare à ses feux !
Peinture Stéphane Brunet

LES BAVAROIS — Hatt 1/72

Tous les chevau-légers bavarois participent à la campagne de Russie, mais bien peu reverront Munich...
Peinture Stéphane Brunet

MIRLITON S.G.

DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it

Visitez notre site internet www.mirliton.it

Nouveautés 15 mm

Guerre d'Indépendance italienne 1859-1866
Infanterie autrichienne (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Infanterie hongroise (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Jäger autrichiens dans différentes positions
Artillerie autrichienne avec un canon de 8 livres Mle. 1860

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement
(numéro de carte bancaire et date d'expiration)

Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

FANTASSIN MINIATURAS

FIGURINES 15 mm. : 1er Empire, 1ere Guerre Carliste, Cuba 1898.

FERONT MERVEILLE SUR LA TABLE DE JEU !

Catalogue et échantillons gratuits contre 2 coupons réponse internationaux

Disponibles par correspondance : nous acceptons les cartes de crédit.

C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.987.423.589
Page internet : www.ponfered.net/fantassin

LES BONNES ADRESSES

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr

Distributeur exclusif de la marque HYTTY

Vente par correspondance et au magasin

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE
(plomb et plastique)
ANTIQUITE, MEDIEVAL, EMPIRE
Distributeur des marques : FOUNDRY, TOULLER, HAT, HOUSE OF CAMPAIGN, ITALERI, ESCI, ZVEZDA
Vous trouverez aussi : les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST, le flocage FR, les socles magnétiques EP MINIATURES, la documentation OSPREY

NERVUS BELLI
870, chemin de la Sablière
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 04.92.11.03.46 ou 06.09.30.35.00 – nervusbelli@aol.com
SPECIALISTE DE LA VENTE DE FIGURINES DE 15 mm
Chariot, Museum, Mirliton, Toulier, Old Glory, Fantassins Miniaturas, Corvus Belli, Gladiator, Peter Pig, Outpost
Catalogue gratuit sur simple demande

MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
***Visitez notre site internet* : www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samouraï
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc... ; à partir de **£2.70** Samouraï **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7SD, England

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

LES FRANCAIS — Fantassins Miniaturas 15 mm

En 1813 et 1814, malgré leur héroïsme, la Moyenne et la Jeune Garde ne peuvent empêcher la chute de l'Aigle, ils retrouveront l'Empereur une dernière fois en 1815.
Peinture Claude Corbières

LES DECORS — Starfort Model (Langton) 10 mm

Les décors en 10 mm ne sont pas légion : saluons la sortie de ces maisons pour la guerre de Sécession.
Peinture C. Coquet

LES ANGLAIS — Icon (Harlequin) 25 mm

Ces valeureux soldats du 24th foot se doutent-ils qu'il faudra à l'armée de la reine Victoria plus de six mois d'une rude campagne pour venir à bout des redoutables guerriers zoulous du roi Cetshwayo...
Peinture C. Coquet

2e GM — MiniFigs 12 mm

Ce Hotchkiss H39 et ce Sdkfz 250 proviennent de la gamme MiniFigs « 12 mm », qui correspond au 1/160e.
Peinture Laurent Savouyaud

2e GM — Battlefront 15 mm

La gamme Battlefront comporte des véhicules peu courants comme cette chenillette UE ou ce camion Laffly.
Peinture Stéphane Langlois

2e GM — Mirliton 20 mm

Ce Fiat 626 transporte tranquillement ces « coloniaux » italiens vers la ligne de front.
Peinture Mirliton

LE VIETNAM — Liberation Miniature 20 mm

Les valeureux combattants d'« oncle Ho » vont réussir à faire plier la première armée du monde.
Peinture Laurent Savouyaud

OLD GLORY
FOUNFRY
SIGNIFER
V.U.V.

FG miniatures

4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01

Figurines Old Glory 15 et 25 mm / Agent Officiel Foundry 25 mm
Hallmark / Drapeaux Signifer / Décalcos Veni Vidi Vici

Nouveau !! Garde Impériale Française 1859 et 1870
et Conquête Arabe Antiquité Old Glory 15mm

En stock permanent : (livraison sous 48 heures en Coliposte) (sous réserve de disponibilité)

Old Glory 15mm : Premier Empire, Guerre de Sécession, Guerre de Sept ans, Guerre de 1870, Biblique, Antiquité, Ages sombres, Guerres coloniales, Seconde Guerre Mondiale.

Nous mettons une nouvelle gamme à votre disposition :

Hallmark : Accessoires pour bagages 15mm et 25mm (chariots, caissons, forges, Highlanders, décors de village, palmiers, etc.)

Pour toute commande,
nos frais de port sont de 40 Francs / 6,1 Euros.
Frais de port gratuits à partir de 500 Francs / 76,22 Euros

Nous serons présents au « Triomphe de l'Ile-de-France » les 29 et 30 septembre 2001

Notre catalogue 15 et 25 mm, gratuit sur demande

(Antiquité, Moyen-Age, Renaissance, Guerre de Sept ans, Guerre d'Indépendance, Guerre de Sécession, Premier Empire, Guerres indiennes, Guerre Hispano-américaine, , Guerre Américano-mexicaine, Guerres Zouloues, Guerre des Boxers, Seconde Guerre Mondiale, Guerre du Soudan, etc...)

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h - Uniquement par correspondance

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATEGE

Panzer Campaigns IV – Tobruk 1941

Dans son va et vient Est-Ouest, HPS a annoncé la sortie du quatrième volume des *Panzer Campaigns*. Après *Kharkov 1942*, ce sera donc *Tobrouk 1941*. Le jeu devrait être disponible en juillet et proposer une cinquantaine de scénarios retraçant les premières étapes de la guerre du désert. La carte globale couvre 55 000 km². Parmi les nouveautés attendues, notons des règles logistiques nettement raffinées.

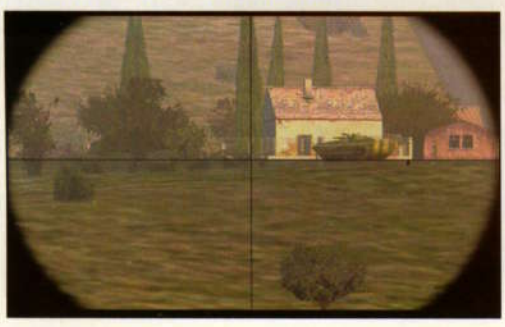
Opération Flashpoint et Ghost Recon

Prévus pour dans quelques mois deux titres nous replongent dans l'univers des FPS contemporain (*First Person Shooter* en jargon « presse jeu »). *Opération Flashpoint* est réalisé par le studio tchèque Bohemia Interactive et semble assez ambitieux.

L'intérêt de ce premier titre est qu'il ne s'agit plus de mener des opérations spéciales tirées par les cheveux, mais bel et bien de participer à une campagne militaire cohérente Otan contre Pacte de Varsovie (les effectifs à la disposition du joueur restent tout de même modestes : une ou deux sections d'infanterie, quelques véhicules). Surtout on a un parti pris de réalisme plutôt intéressant : chances de survie faibles à nulles si on ne fait pas constamment attention à se planquer, véhicules utilisables, dialogues sonnant justes, etc.

Le deuxième titre, *Ghost Recon*, est la suite logique de *Rogue Spear*, qui commence às'essouffler entre *add-ons* et *repackagings* divers.

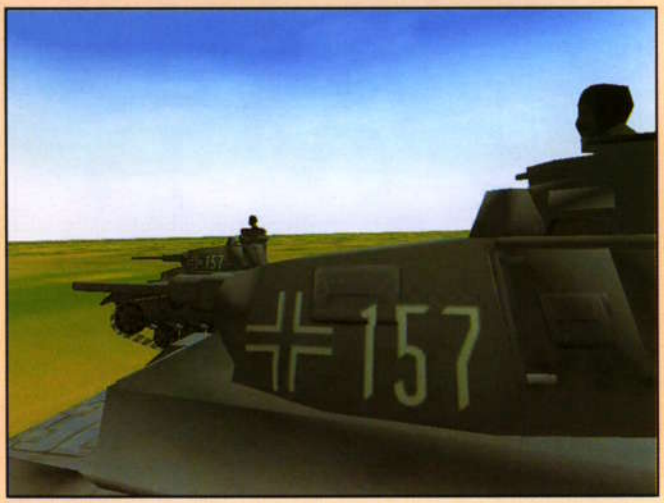
Adieu, donc l'équipe multinationale de *Rainbow*, voici les spécialistes en infiltration du *Ghost*. Ici encore, la nouveauté est que nos hommes ne travailleront plus dans un environnement civil (du type assaut sur la villa d'un mafieux russe) mais bien dans un contexte de guerre ouverte.
A suivre donc.



World War II Online - Blitzkrieg

C'est parti. A vous l'enfer de Stalingrad en *direct live*, les U-boote en temps réel et les bombardiers lourds contre des adversaires humains. Mûri pendant deux ans, peaufiné avec amour *World War II Online* est prêt à décoller.

Ce jeu massivement multijoueur n'ambitionne pas moins que de reconstituer la guerre en temps réel, chaque joueur pilotant son char, transportant son lance-flammes ou commandant son destroyer. Un système de promotion est prévu, permettant (pour ainsi dire) aux joueurs de finir amiraux ou de commander leur division de panzer personnelle ! Le premier épisode, Blitzkrieg commence avec la bataille de France de1940. Il y aura bien évidemment des adaptations (sinon, il faudrait plusieurs millions de joueurs au combat en permanence !), mais ce qu'on nous promet a l'air très alléchant. A surveiller de près, dès le prochain numéro. Version internationale par Strategy First. Renseignements sur **www.playnet.com**.



Projet Hannibal

Non, *VaeVictis* ne se lance pas dans le cannibalisme ! *Le Projet Hannibal* est un outil de gestion et d'arbitrage de jeux d'histoire par correspondance (e-mail). Le thème historique retenu est celui de la Seconde Guerre Punique, mais le système se veut suffisamment souple pour pouvoir intégrer des jeux différents, en changeant simplement le fichier des paramètres.

Le produit final permettra d'apporter une assistance aux joueurs, dans la représentation des forces en présence, mais également à l'arbitre en automatisant la vérification des règles, en facilitant la bonne rédaction des ordres et en générant la résolution des tours de jeux (mouvements, combats, renforts, etc.).

Les principales fonctions seront les suivantes : Module joueur : Une interface graphique permettant la représentation de la carte, des unités du joueur et des unités ennemies connues, contrôle et rédaction automatique des ordres du joueur après enregistrement des mouvements et des actions des unités, visualisation des actions du tour à réception du fichier renvoyé par l'arbitre. Module arbitre : intégration automatique des fichiers d'ordres des joueurs, résolution automatique des actions des joueurs, fichiers résultats pour chaque joueur générés automatiquement.

L'arbitre pourra donc se consacrer à la rédaction de commentaires avisés sur les actions des différents joueurs...

Rendez-vous fin 2001 pour découvrir ces CD-ROM. L'équipe du *projet Hannibal* : Eric Sublet, Yves Lestang, Jean-Marc Labeyrie et Frédéric Bey.

Merchant Prince II

Quelques années après le très plaisant Machiavelli : the Prince, Take Two - Talonsoft propose un Merchant Prince II prometteur.

Ce jeu, centré sur la Venise de la Renaissance nous replonge dans le négoce méditerranéen et les coups fourrés entre grandes familles incluant l'embauche de mercenaires, l'usage du poison et les intrigues cardinalices à la Curie romaine. Un très beau programme, en vérité.

JOHN TILLER poursuit, pour HPS, la déclinaison de son excellent système de jeu : *The War of 1812* vient prolonger la série, lancée avec *Campaign 1776*, qui porte sur les combats de la fin du XVIII^e^ et le début du XIX^e^ siècle.

Simulation classique d'un conflit méconnu

La guerre de 1812

Frédéric BEY

Que ceux qui connaissent les tenants et les aboutissants de la « Guerre de 1812 » lèvent le doigt... Autant la guerre d'indépendance, à laquelle les troupes de Louis XVI ont participé, fait partie du patrimoine historique français, autant celle de 1812 est totalement méconnue.

Eclipsé par l'épopée napoléonienne, qui écrase la période, ce conflit cantonné au continent américain, ne suscite aujourd'hui guère d'intérêt en France. Cette seconde (et dernière) guerre américano-anglaise est née de l'hostilité croissante entre les deux pays, aiguisée par l'implication grandissante du Royaume-Uni dans la lutte contre Napoléon. Le président des Etats-Unis déclare officiellement la guerre le 18 juin 1812 (au moment de l'ouverture de la Campagne de Russie). Il évoque comme motifs principaux le blocus des ports américains et la pression navale imposée par les Britanniques, ainsi que de multiples violations de frontières. Le conflit se terminera par un retour au statu quo ante, après trois ans de campagnes, principalement dans la région des Grands Lacs. La chute de l'Empire de Napoléon en avril 1814, libérant d'importants contingents anglais, les Etats-Unis se résolvent à signer la paix à Gand (24 décembre 1814).

Paradoxalement la plus grande bataille de la guerre, et la plus belle victoire américaine, se déroulera le 8 janvier 1815, à la Nouvelle-Orléans, dans la méconnaissance de la signature de la paix (un peu comme pour la bataille de Toulouse en 1814).

UN JEU AGREABLE ET FACILE

Comme les précédents jeux de John Tiller, *1812* est très simple à utiliser. L'interface est quasiment la même que celle de la série *Battleground*. Les principes de jeu de *1812* sont exactement les mêmes que ceux de *Campaign 1776*.

Les parties se déroulent au tour par tour, en plusieurs phases : mouvement, feu défensif adversaire, feu offensif et mêlée. Le feu défensif est géré automatiquement lors des parties par e-mail, afin d'éviter un trop grand nombre d'échange de fichiers.

Les unités d'infanterie sont généralement des compagnies (environ 35 à 70 hommes) qui peuvent être formées en colonne ou en ligne. La cavalerie agit, soit en colonne (à cheval), soit démontée, se comportant alors comme de l'infanterie. L'artillerie est gérée avec un pion par canon ! Comme dans *1776*, ce choix d'échelle très fin est à la fois très réaliste (les pertes se comptent à l'homme près), mais également assez contraignante en multipliant à l'excès le nombre de pions à manœuvrer (il n'y a pas d'ordres de groupe), même si les effectifs en jeu sont très faibles (5000 hommes en moyenne).

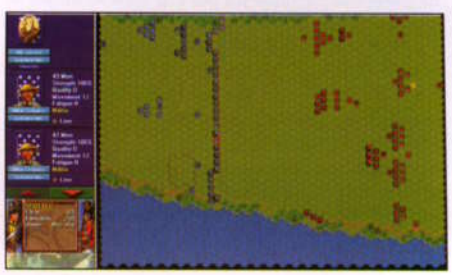
La plus grande originalité de *1812* est de prendre en compte également des unités navales, comme les vaisseaux anglais de la flotte provinciale du Canada, qui opèrent sur les Grands Lacs (voir illustration sur la bataille de Détroit). Ils sont très utiles du fait de la puissance de leur artillerie.

BATAILLES ET CAMPAGNES

1812 propose 26 batailles, déclinées en plus de 100 scénarios avec les variantes. On y retrouve la totalité des batailles de la guerre. Certaines concernent l'attaque de forts, d'autres sont de très classiques batailles rangées, comparables à des « modèles réduits » de celles de l'ère napoléonienne en Europe.

Le jeu comprend également quatre campagnes, au cours desquelles le joueur peut, par ses choix, influer sur les enchaînements chronologiques (options stratégiques) ou les situations tactiques (ex : combattre en dehors ou dans un fort.). Chaque campagne peut être lancée selon plusieurs dates de départ. La première campagne, « Confrontation à Détroit » porte sur la tentative d'invasion du Canada de 1812 (deux points de départ possibles). La seconde porte sur les opérations de 1813 (deux points de départ également). Une autre, intitulée « America Burns » porte sur la contre-offensive anglaise de 1814 (trois points de départ). Enfin, la dernière couvre la totalité de la guerre, avec neuf options quant à la date de démarrage.

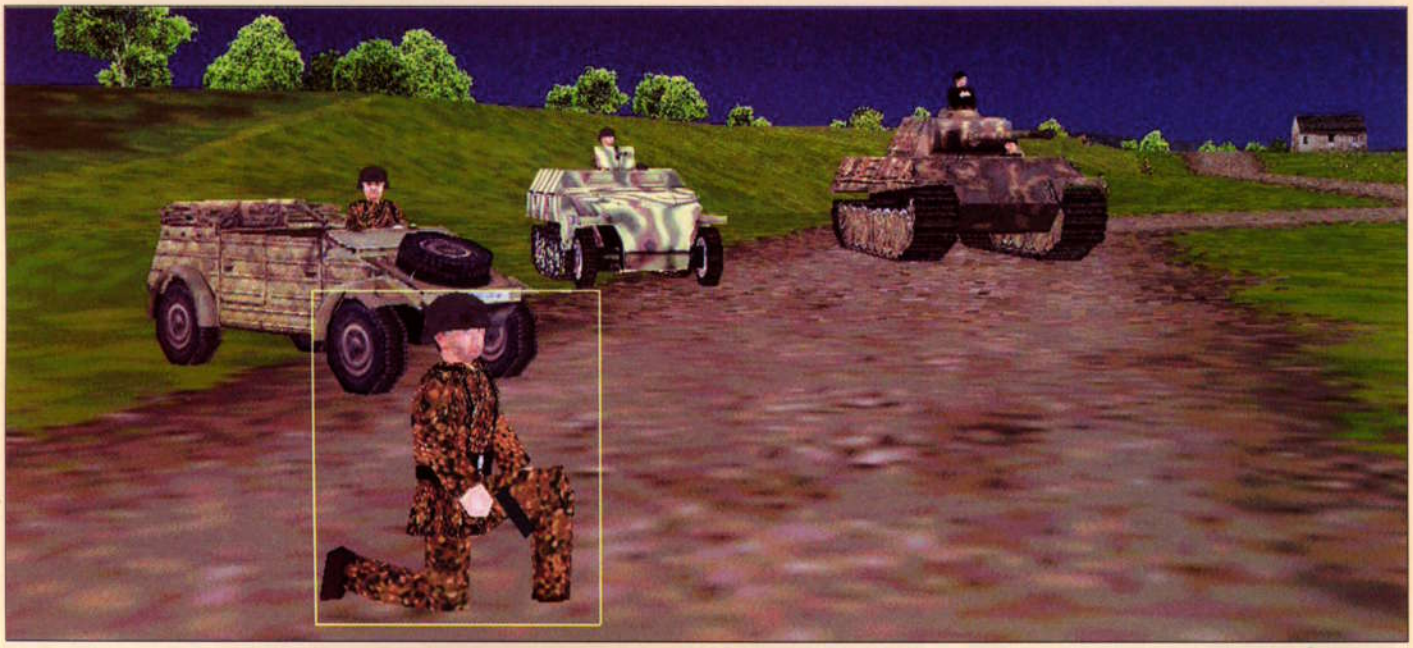
Cette indéniable richesse de situations historiques fait de *1812* un jeu très long à épuiser, même si les batailles se ressemblent assez souvent. Jeu des années 90 plus que de nouveau millénaire (tour par tour et pauvreté de l'affichage 3D, par exemple), *1812* est cependant une excellente simulation pour les passionnés d'Histoire. Distribution exclusive sur l'Europe : www.duchet.com. ❐



LA GUERRE DE 1812

Qualités : Système très rodé, facilité d'accès. Originalité du thème abordé et exhaustivité sur le sujet.

Qualités : Graphismes 3D très pauvres. Classicisme.



COMBAT MISSION

LA CRÉATION DE SCENARIOS (II)

APRES AVOIR ETUDIE la réalisation des cartes (VæVictis n°38), nous abordons celle des unités.

Joël MONTAGU

Vous n'aurez certainement pas à votre disposition l'ordre de bataille détaillé de chaque camp, alors à vous d'extrapoler en fonction des éléments connus. Ainsi une compagnie au combat depuis plusieurs semaines sera rarement à effectifs pleins, il conviendra donc de lui enlever un ou deux groupes de combat ou des armes collectives. L'idéal serait bien sûr de pouvoir enlever quelques hommes par groupe de combat, mais c'est malheureusement impossible ici.

Choisissez soigneusement le niveau d'expérience des unités. Le système est plus riche qu'il n'y paraît même si chaque unité n'a pas une caractéristique de moral séparée. Des fantassins inexpérimentés mais au moral élevé peuvent par exemple être simulés par des unités Green avec une probabilité de fanatisme de 50% (dans l'écran Paramètres) et commandées par des chefs ayant un bonus + 2 en moral et en commandement.

Si vous connaissez les noms de plusieurs participants à cette bataille, remplacez les noms standards attribués au hasard par les noms réels et précisez-le dans le texte d'introduction, cela donnera une touche d'authenticité supplémentaire à votre scénario.

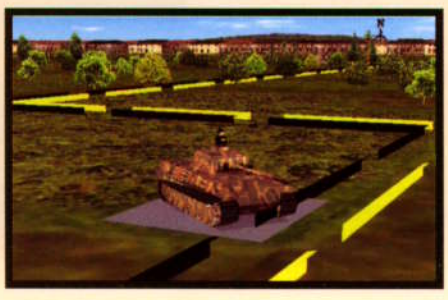
Vous avez des unités, il faut maintenant les déployer sur la carte. Respectez le placement historique des unités, tout en laissant un peu de liberté au joueur pour qu'il puisse essayer son propre plan de bataille. La distance entre les unités adverses au départ du scénario détermine la souplesse que vous souhaitez donner au joueur pour manœuvrer : si vous voulez le placer dans des conditions où il doit se sortir d'une situation inattendue (embuscade, attaque surprise), placez les unités ennemies assez proches, voire en contact visuel, et l'action commencera dès le premier tour.

Attention, dernière minute ! C'est maintenant officiel : *Combat Mission* va être distribué en France et en version française par *store4war* qui a obtenu la distribution exclusive du jeu pour toute l'Europe. La traduction est assurée par l'équipe d'Appui-feu. Une version complète en français (jeu pressé + manuel) sera disponible fin juin.

LA TOUCHE FINALE

Vous arrivez maintenant à l'étape des tests, sans doute la plus importante. Vous devez jouer votre scénario vous-même au moins une fois de chaque côté pour dépister les éventuels oublis dans le déploiement des unités ou sur la carte. Une fois ces problèmes réglés, vous pouvez continuer les tests (l'idéal est d'avoir un ou deux volontaires qui découvriront le scénario) et affiner l'équilibrage.

La situation historique que vous avez choisie peut alors se révéler très déséquilibrée, vous pourrez rétablir les chances des deux camps en modifiant quelques paramètres (même les sources les plus détaillées laissent souvent suffisamment de zones d'ombres pour se permettre de jouer sur les tours d'arrivée des renforts, la présence ou l'absence d'unités dont la participation aux combats n'est pas certaine, le modèle précis de certains chars, etc...) ou en dernier recours en utilisant l'option « Axis Bonus » dans l'écran Paramètres.



Il vous faut aussi décider si vous voulez privilégier le jeu par *email* ou le jeu solo dans l'un ou l'autre camp. En effet les limites de l'Intelligence Artificielle font qu'un scénario équilibré pour un joueur humain attaquant contre l'ordinateur favorisera presque toujours le défenseur en cas de partie par email sur ce même scénario. A vous donc de déterminer pour quel type de jeu vous voulez l'équilibrer, il suffira ensuite d'indiquer la correction à apporter pour les autres types de jeu. Ainsi un scénario équilibré pour le jeu par email nécessite en général un avantage d'au moins +25% en forces et +1 en expérience du côté de l'ordinateur pour présenter un challenge intéressant en solo.

N'oubliez pas d'indiquer ces précisions dans le texte d'introduction, et en règle générale, ne bâclez pas ce texte, c'est le premier contact du joueur avec votre scénario et c'est ce qui donnera (ou pas) envie de l'essayer! Enfin, une fois le scénario fini et testé, il faut trouver un endroit pour le mettre à la disposition des autres joueurs : le site Appui-Feu (**www.appui-feu.panzershark.com**) est actuellement le meilleur endroit pour les scénarios francophones. Il ne vous reste plus qu'à attendre les compliments (et les critiques!) des joueurs qui le téléchargeront.

Bonne chance et rendez-vous bientôt pour un très prometteur *Combat Mission 2* ! ❐

En titre
Les troupes de la 12. SS-Pz-Div sont prêtes à passer à l'assaut sur Bretteville-l'Orgueilleuse, ce sont pour la plupart de jeunes recrues sans expérience mais très motivées, commandées par des officiers d'expérience à l'image du chef du Pz-Gr-Reg 25, Kurt Meyer. Vous arriverez à reproduire ce type de situation en jouant sur les niveaux d'expérience des troupes, ceux des HQ (ainsi que leurs caractéristiques de commandement), et sur la probabilité de fanatisme.

Ci-contre
Utilisez les trois zones de déploiement possibles dans chaque camp pour donner aux joueurs une certaine souplesse dans le placement de leurs unités, tout en empêchant certains cas de figure qui ruineraient votre scénario.

WATERLOO – LA DERNIERE BATAILLE DE NAPOLEON...

...mais pas le dernier jeu sur le sujet !

STRATEGY FIRST lance sur le marché une simulation en temps réel de la bataille de Waterloo. Réalisé par la même équipe que le *Gettysburg* de Sid Meier, le jeu ne fait pas pour autant preuve d'une imagination débordante. Heureusement, la qualité historique est au rendez-vous.

Frédéric Bey

A l'exception près des déjà anciens *Napoléon in Russia* (série *Battleground*, Talonsoft) et *Napoléon 1813* (Empire Interactive), tous les jeux informatiques consacrés à l'empire traitent de la funeste bataille de Waterloo. Il est clair que ce thème, cent fois rabâché, ne déclenche pas forcément l'enthousiasme... Néanmoins, Waterloo – *Napoléon's Last Battle* s'avère doté de mécanismes suffisamment fins et solides, pour susciter notre intérêt et justifier que l'on en étudie soigneusement les particularités.

PEUT-ON ENCORE DECOUVRIR WATERLOO ?

Tout le monde connaît sur le bout des doigts les péripéties de la triste bataille qui se déroula sur une morne plaine du plat pays belge. Après une splendide manœuvre de concentration, Napoléon, déclaré hors la loi par le congrès de Vienne, est parvenu à dominer les deux premiers adversaires qu'il s'est choisis : Blücher et Wellington.

Le premier a été surpris et culbuté à Ligny, le 16 juin, et le second a failli ne jamais se remettre de la dispersion excessive de son armée, lorsque Ney, l'accroche maladroitement au carrefour des Quatre-Bras.

Le 18 juin, dans son quartier général de la Belle-Alliance, Napoléon estime, à raison, avoir 80% de chances de son côté, au moment de se lancer à l'attaque de l'armée anglaise. Seulement, Waterloo fait partie de ses journées où le Destin a décidé de faire des caprices. Tout ira anormalement mal pour les Français, tout au long de la journée : pluie qui détrempe le terrain et retarde l'ouverture des hostilités, déploiement absurde du corps d'Erlon en colonnes massives (« On a nous fait manœuvrer comme des citrouilles ! » dira plus tard Marbot), maladie de l'empereur qui l'oblige à une sieste inopportune, charge insensée de Ney, pendant qu'il assume l'intérim, pénurie de clous pour mettre hors de service les canons anglais temporairement enlevés, arrivée cauchemardesque de Blücher...

La défaite sera donc totale, même si la Garde démontre le panache et la valeur de l'armée française. Ainsi, bien que trop connue, l'histoire de la bataille de Waterloo est particulièrement adaptée au jeu de simulation historique : que de revanches à prendre, que d'hypothèses à vérifier, que d'alternatives à tester !

En titre
La cavalerie française fonce héroïquement sur les troupes anglaises.

Ci-contre
Oui, il est possible de briser les carrés anglais, il suffit d'attaquer avant qu'ils ne soient bien établis !

LES (TROP ?) VASTES POSSIBILITÉS DU JEU

L'échelle choisie, celle du bataillon d'infanterie et du régiment de cavalerie, permet d'envisager un jeu d'une richesse étonnante, que l'on choisisse de petits scénarios (attaque de la Haye-Sainte), comme de gigantesques (bataille dans sa totalité). Le problème principal, est alors de disposer d'une interface suffisamment bien faite pour pouvoir gérer l'ensemble des unités, dans un mode de jeu en temps réel.

Le défilement du temps est, bien entendu, à « géométrie variable ». Il est possible de le mettre en pause, de le freiner ou de l'accélérer. Comme dans la plupart des jeux de ce type (voir *Age of Sail II* dans le précédent numéro de *VaeVictis*), il s'avère absolument impossible de manœuvrer correctement ses unités, dans les scénarios de taille respectable, sans avoir recours au bouton « pause ». Pourquoi alors parler de temps réel dans ce cas ? L'objectif des créateurs de *Waterloo – Napoléon's Last Battle* est de confronter le joueur au « chaos de la bataille ». Il est effectivement atteint, car, même avec une bonne dose d'entraînement, les ordres initiaux donnés aux brigades (une option permet de gérer les ordres à ce niveau), sont vites oubliés et l'évolution des combats prend des orientations parfois insoupçonnées... Malgré tout, les amateurs éclairés de jeu d'histoire ne pourront qu'admirer la facilité qu'offre l'interface, pour faire passer les unités d'une formation à l'autre. Une palette d'icônes regroupe les dix dispositions tactiques possibles. Seules celles qui sont accessibles à l'unité sélectionnée à un instant T sont activées (ex : le bouton « carré » n'est pas « visible » pour les unités de cavalerie). Les formations proposées sont plus détaillées que dans aucun autre jeu : carré, tirailleur, ligne sur quatre rangs (pour les Anglo-Alliés seulement), ligne classique, double ligne, ordre mixte (Français uniquement), colonne de marche (sur route), colonne de manœuvre, colonne d'assaut, colonne massive (Français seulement). Selon le même principe, une seconde palette d'icônes résume les ordres principaux qui peuvent être donnés aux bataillons : retraite, halte, accélération de la marche, charge, ralliement, désengagement, avance, pivotement, défense sur place, tir en volée ou rassemblement de l'artillerie. Ce dernier ordre est particulièrement pratique, il permet d'ordonner, au niveau du commandant de corps ou d'armée, de regrouper au plus vite le maximum de batteries non encore engagées, pour constituer une « grande batterie ». Français et Anglais ont agi de la sorte le 18 juin, avec plus ou moins de succès. Tout cet arsenal ludique est bien la preuve que les remerciements à Ed Wimble (le créateur de la série *La Bataille* pour Clash of Arms), exprimés par les concepteurs, sont justifiés !

WATERLOO SUR LE NET

Waterloo suscite un engouement indéniable que se traduit par de nombreuses pages Internet.

Un premier patch est disponible sur le site Breakaway : **http://www.breakawaygames.com/downloads.htm**

Mario Vallée, un joueur québécois très respecté, dès qu'il s'agit de l'épopée napoléonienne, a par ailleurs mis en ligne de petits programmes destinés à corriger les fautes de Français (prononciation ou grammaire) des expressions employées dans le jeu (les concepteurs anglo-saxons prenant parfois des libertés, somme toutes assez amusantes, avec notre langue !). Ces patches sont disponibles sur The Angle, le site des fans de *Napoléon's Last Battle* :

http://www.strategyplanet.com/waterloo/wnlbart.shtml

Ci-contre
La Haye-Sainte, vue du côté français.

Ci-contre
A Waterloo, c'est bien Blücher qui, par son action, est le vrai vainqueur de la journée.

Ci-dessus
Le centre de l'armée de Wellington est composé par les régiments écossais d'élite.

UNE VRAIE REUSSITE VISUELLE ET SONORE

Sur un aspect purement esthétique, Waterloo franchit une nouvelle étape par rapport à ce qui nous a déjà été offert, dans la gamme des jeux napoléoniens. Le point faible demeure les décors (arbres, villages). En revanche, les unités, surtout en vue rapprochée, sont très correctes. L'aspect le plus réussi est celui des mouvements en temps réel, rendus de façon très fluide. Les charges de cavalerie sont particulièrement impressionnantes (voir illustration), notamment grâce à une bande son réaliste. Les cavaliers fondent littéralement sur leurs cibles, dans des scènes dignes du film de Bondartchouk ! Comme dans *Combat Mission*, les généraux donnent de la voix, chacun dans leur langue. Les canons font de la fumée, les explosions couvrent les bruits de marche ou les voies des chefs. Bref, on s'y croirait. L'interface affiche par ailleurs des messages pour relater les principaux événements en cours (ennemis en vue, unités en déroute etc.), à la manière d'officiers d'état-major apportant leurs nouvelles au commandant en chef. Le dispositif mis en place pour que le joueur se sente dans la peau d'un général de l'époque est globalement très satisfaisant.

Ci-contre
Les régiments de la Vieille Garde s'élancent pour tenter de sauver leur Empereur

MECANISMES ET SCENARIOS

La résolution des combats (tirs et mêlées) tient compte d'un grand nombre de paramètres. Les bataillons sont classés selon cinq niveaux de valeur : médiocre (les milices belges ou les Landwher prussiennes), inexpérimenté, expérimenté (la majorité des unités françaises), vétéran (la cavalerie française) et élite (la Garde). Ces valeurs sont pondérées par celles des chefs, eux-mêmes classés sur une échelle de cinq niveaux (de médiocre à « légendaire »). Que ce soit au niveau de chaque unité ou de l'armée, la victoire se décide en fonction de la quantité de coup au moral qu'il est possible d'encaisser, avant de partir en déroute. Des objectifs géographiques permettent d'engranger des points de victoire complémentaires.

Du côté de scénarios, l'éventail est assez large. Il va de petits engagements (historiques ou hypothétiques : Hougoumont, les grandes charges de Ney, l'attaque prussienne), à la simulation de parties de la bataille de Waterloo (le matin, l'après midi, la soirée) et enfin à la reconstitution de toute la journée du 18. On ne manquera pas de regretter l'impossibilité de jouer Quatre-Bras ou Ligny, même si l'éditeur de scénario permet de créer ses propres batailles.

A l'heure du bilan *Waterloo – Napoléon's Last Battle* fait preuve d'une qualité bien supérieure à la partie tactique de *Napoléon 1813*, seul point de référence en termes de jeu « Empire temps réel ». Pour autant, il n'y a aucune révolution semblable à celle que *Combat Mission* a apporté pour les jeux Seconde Guerre mondiale. *Waterloo* est très bien conçu, mais reste assez lourd à gérer au point que sans vouloir paraître conservateur, j'y trouve moins de plaisir ludique qu'avec la « vieille » série *Battleground*... L'IA, comme pour tous les jeux temps réel, est meilleure que celle des jeux au tour par tour. *Waterloo* est par ailleurs jouable, en mode multi-joueurs, en réseau ou sur Internet. C'est donc enchanté, mais avec un brin de frustration que je retourne venger l'Empereur sur mon ordinateur.

Remerciements à Mario Vallée, pour ses avis d'expert sur le jeu et sa victoire à Hougoumont ! ❐

WATERLOO

Qualités : Module d'apprentissage très bien conçu. Graphismes 3 D réussis. Interface intuitive. Très bonne précision historique.

Défauts : « Masse de travail » qui incombe au joueur. Confusion, souvent importante, qui s'installe dans les parties.

EUROPA UNIVERSALIS est un jeu d'une grande richesse. Mais sa richesse même, et son originalité historique, peu commune dans le monde du jeu informatique, font qu'un débutant peut avoir du mal à le maîtriser. Et les erreurs de pilotage s'y paient cher.

Jean-Claude BESIDA

Comme il serait dommage qu'un joueur soit dégoûté parce qu'au bout d'une heure de jeu son royaume est au bord de la ruine, voici le premier article d'une série proposant des conseils de jeu. Ici, nous allons d'abord évoquer des conseils généraux avant de suivre une campagne complète à la tête du royaume de France.

EUROPA UNIVERSALIS

LA MARCHE VERS LA GLOIRE

CONSEILS GENERAUX

Tout se paie. La première chose à savoir dans *Europa Universalis* est que tout se paie, surtout au début. Comme les ressources sont très limitées, il faut être rigoureux sur leur affectation. Et cela ne vaut pas seulement pour l'argent.

Un pays comme la Russie reçoit peu de diplomates. Il est donc important qu'ils ne soient pas gaspillés à conclure des mariages royaux avec des puissances secondaires, mais qu'ils servent à renforcer les alliances avec les partenaires de poids ou à déclarer la guerre contre des ennemis qui en valent la peine.

De même, la France, si elle reste catholique traditionnelle reçoit les colons à un rythme nettement moins soutenu que l'Angleterre ou l'Espagne. Il faut donc bien choisir où les envoyer : soit on saupoudre en occupant le terrain par des comptoirs partout, au risque de tout perdre à la première guerre venue, soit on investit dans des colonies qui ne peuvent être capturées que par des traités de paix en bonne et due forme.

Identifier la menace : Votre territoire de départ est plus ou moins étendu, plus ou moins défendable. Là, il va vous falloir identifier très vite quelles sont à court et moyen terme les deux ou trois puissances les plus dangereuses pour votre royaume et vous garder en conséquence.

L'Anglais repérera très vite que la menace immédiate vient d'Ecosse et que la France est puissante.

Le Français apprendra à se méfier de l'Espagne, tout comme le Portugal d'ailleurs.

Le Polonais doit garder son immense territoire des visées turques et autrichiennes au sud, russes à l'est et se méfier des Teutoniques.

Le Russe doit régler leur compte aux Khanats de la steppe (Kazan, Horde d'Or) tout en étant attentif aux Teutoniques et aux Polonais.

L'Autrichien a une menace turque sérieuse à sa frontière balkanique.

Le Turc doit surveiller les Perses et ne pas laisser de grande puissance s'installer dans les Balkans. Pour aider dans cette étape d'évaluation, il faut d'abord passer par l'écran diplomatique et vérifier l'état des alliances et la qualité des relations des grandes puissances. Cette menace évoluera avec le temps.

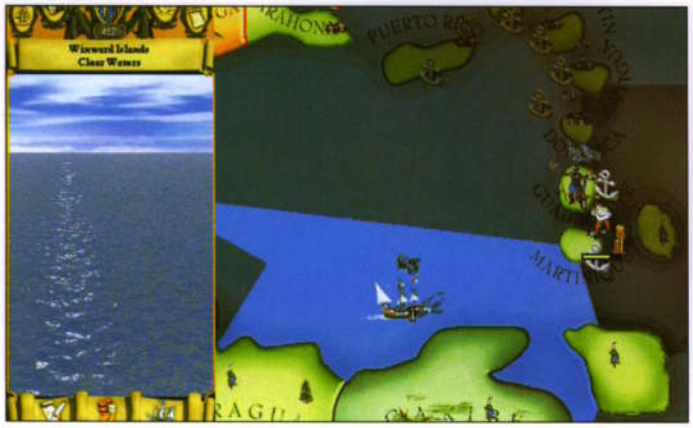
L'Espagne est la hantise de la France en 1600, mais à la fin du XVIII[e] siècle, la puissance britannique est autrement plus inquiétante. De même pour la Pologne-Lituanie, qui doit être beaucoup plus attentive à la Russie en fin de partie qu'au début.

Des revenus réguliers : Le souci premier de tout monarque sera de s'assurer des revenus réguliers Pour cela, trois sources principales. La production et le commerce du royaume, qui doit être encouragé par l'envoi régulier de marchands dans les centres de commerce les plus dynamiques. L'IA se tire assez bien de cette tâche et on peut lui déléguer l'envoi de marchands sans crainte. Deuxième source, les

En titre
1603, Parti de Québec, Champlain explore la Nouvelle-France.

Ci-dessous à gauche
1512, l'armée de Bayard marche sur Calais.

Ci-dessous
Un royaume prospère est la clef de tout. Ses nombreuses manufactures procurent un revenu honnête à la france.



Ci-dessus
1530, Nos îles sous le vent sont des bases idéales pour l'exploration des Caraïbes.

Ci-contre
1541, La couronne d'Espagne croit intelligent de nous attaquer. Nous ripostons et la Franche-Comté est à feu et à sang.

impôts. Là, il faut absolument mettre votre pays en coupe réglée... Je veux dire : il faut absolument installer une administration fiscale compétente et efficace. Passez dès que possible à la promotion des baillis, des maires et des échevins. Cela augmentera les recettes. Et faites-le sur tout le territoire. Il n'est pas du tout interdit de contracter un ou deux prêts pour pouvoir mettre rapidement un filet fiscal sur tout le royaume. S'il n'y a pas de trop grosses dépenses par ailleurs, le remboursement ne doit pas poser de problème. La troisième source de revenus est constituée par les recettes exceptionnelles : impôts de guerre et emprunt. Ils sont à manier avec précautions. Les taxes de guerre sont à éviter car elles baissent la stabilité, ce qui entraîne beaucoup de désagréments (révoltes, moindre production) et coûte cher à restaurer après coup. Les emprunts sont utiles ponctuellement, mais il faut veiller à ne pas se laisser entraîner dans la spirale infernale de la banqueroute, d'autant qu'ils augmentent mécaniquement l'inflation. Un seul emprunt à la fois et pas juste pour le plaisir d'avoir de la trésorerie.

Tenir le terrain : A plus ou moins brève échéance, même si vous êtes le plus pacifique des monarques, votre pays sera attaqué. Votre objectif est dans ce cas-là de tenir bon, de ne pas céder de province et si possible de porter la guerre dans le royaume de l'ennemi et de lui prendre une province (en sachant que pour en négocier une, il faut la plupart du temps en avoir capturé deux). Comment faire ? Tout dépend de la force de l'ennemi, et de la vôtre. Inspectez les armées adverses (attendez que le *popup* d'aide apparaisse). Sont-elles puissantes ? Commandées par des généraux historiques ou par des anonymes ? Pour la composition des armées, sachez qu'il y a des tendances nationales lourdes : pour la Pologne, la cavalerie est très bon marché, chez les Habsbourgs l'infanterie coûte fort cher, etc. Nous avons résumé ces caractéristiques dans le tableau ci-dessous.

Ensuite, plutôt que d'aller à sa rencontre, laissez la venir ; elle sera diminuée des pertes dues à l'usure. Dans le même ordre d'idée, n'attaquez pas au tout début d'un siège pour délivrer une de vos villes assiégées. Laisser l'attrition faire son effet, concentrez de nouvelles troupes dans une province voisine, attendez que leur qualité monte et attaquez en position de force.

Construire une armée : La base de toute armée est l'infanterie. C'est la ressource la moins chère, mais aussi celle qui est le plus sensibles aux pertes, désertions et effets de l'usure. Les fantassins servent dans toutes les configurations. Les cavaliers ne servent que lors des batailles rangées, le camp disposant de la supériorité en cavalerie infligera plus de pertes, surtout en plaines. L'artillerie ne sert pratiquement que lors des sièges, mais elle est alors décisive pour abréger leur durée. Quelle en est la bonne proportion ? Tout dépend de la mission confiée à l'armée. Une armée de maintien de l'ordre (servant à mater les révoltes dans un empire composite comme la Turquie ou l'Autriche) sera constituée à base d'infanterie et d'une bonne part de cavalerie pour se déplacer vite et vaincre les rebelles sans leur laisser le temps de prendre les villes. A l'inverse, une armée d'invasion qui se fixe comme but la prise rapide de provinces fortifiées contre un adversaire régulier mettra plus de canons dans ses effectifs. Une proportion assez équilibrée pour le jeu est de mettre 50 % de cavaliers et 25 % de canons dans une armée, soit par exemple 20 000 fantassins, 10 000 cavaliers et 50 canons. Après les campagnes, il faut toujours recompléter le niveau des fantassins. De plus, surveillez régulièrement (dans le registre, page *leaders*) l'apparition de généraux historiques ; ils sont presque toujours meilleurs que les chefs par défaut et emportent la décision sur le champ de bataille. Sans aller jusqu'à vous laisser dicter votre politique étrangère par eux, sachez exploiter leurs qualités. Un joueur autrichien qui laisserait se morfondre un prince Eugène ou un Starhemberg dans une vie de garnison à Salzbourg n'aurait rien compris à la gloire des Habsbourgs !

Des alliances... à bon escient ! Le réseau d'alliances que l'on peut bâtir est une arme offensive et défensive. En groupant judicieusement quelques voisins mineurs autour de son royaume, on fait coup double : d'une part, ils viennent renforcer vos armées en cas de guerre, et d'autre part, ils ne soutiendront pas la puissance adverse. Ainsi, le joueur espagnol a intérêt à courtiser la Navarre, tout comme l'Autrichien doit ménager la Hongrie ou la Saxe. Il faut veiller cependant à ne pas se lancer dans des alliances inconsidérées. Un Français réaliste sera prudent avec une alliance trop contraignante avec la Pologne par exemple s'il n'est pas prêt à faire face aux Autrichiens déboulant à Paris avec tous leurs obligés du Saint empire. Le but n'est pas d'avoir le maximum d'alliés, mais d'avoir des alliés suffisamment proches et motivés (vérifiez leur niveau de sympathie) pour compter sur eux en cas de coup dur.

Ci-dessous à gauche
1578, Guerre hollandaise. Nous assiégeons Arras.

Ci-contre
Manhattan en 1627 : pas encore de gratte-ciel mais un fort en construction.

1492-1792 LE ROYAUME DE FRANCE

Ces principes de base fixés, voyons comment se déroule une partie historique d'*Europa Universalis*. Pour cela, nous avons joué une campagne complète du royaume de France. Cette partie s'est déroulée avec la version UK 1.08, sur la très intéressante *Improved Grand Campaign version 2.0*, bien plus intéressante que la campagne de base et incorporant plusieurs bonnes idées d'un compatriote (Laurent Favre). On peut la trouver sur le site web suivant : **www.europa-universalis.com**

Nous avons réglé les paramètres de base à difficulté : difficile et agressivité IA : normale. Dans les paramètres du scénario, nous avons fixé les choses ainsi : taxes basses, Bretagne libre et Pays-Bas partagés entre Espagne et Autriche. Sauf pour la dernière décennie 1780-1792, nous avons opté pour un style de jeu et des objectifs plutôt historiques. Mais il est possible de conquérir une bonne partie de l'Europe, en se laissant aller à une *blitzkrieg* généralisée, très amusante mais guère plausible historiquement. Comme le multijoueurs n'est pas encore tout à fait stable ; il est bien possible que ce défaut soit compensé par l'équilibre dû à la qualité des joueurs humains.

Notre premier objectif est d'atteindre les frontières « naturelles » du royaume en Europe, comprenant toutes les provinces portant un blason fleurdelisé.

Ci-dessus
1740, une vue de notre empire américain.

Ci-dessus à droite
1759, guerre américaine. Montcalm marche sur la Virginie, sous blocus de notre escadre d'Amérique.

1492-1498 : Les bases du royaume. Dans cette période, nous mettons en place un réseau d'alliance avec la Lorraine, la Bretagne, l'Ecosse, la Navarre. Grâce à deux emprunts, nous renforçons très vite l'administration du royaume (promotions de tous les baillis en 1 an). Enfin, nous renforçons nos forces, groupées en trois armées de 31 000 hommes chacune. Nous préparons à coup de subsides la future annexion de la Bretagne.

1498-1511 : Les premières guerres. Curieusement, l'Espagne nous attaque très vite. Malgré une défaite de la Palice en Lorraine, nos troupes tiennent bon, occupent le Roussillon et se comportent bien en Artois. Bilan : lors du traité de paix de 1501, nous récupérons notre première province, le Roussillon. Notre frontière pyrénéenne est désormais atteinte. Nous fortifions Béarn et Roussillon et consacrons les années suivantes à rembourser les emprunts initiaux. En 1506, la Lorraine se rend à nos avances et est vassalisée. La Bretagne, cajolée, accepte l'annexion en 1507, au grand dam des puissances rivales. Les années qui suivent sont paisibles et nous investissons dans la viticulture dans le Sud-Ouest. En 1512, nous observons que l'Angleterre est engagée dans une guerre bizarre et vraisemblablement coûteuse avec l'Ecosse et l'Autriche. Une telle occasion ne se refuse pas. Après une brève préparation (flotte en Bretagne et armée en Picardie), nous fonçons sur Calais, arraché à l'Anglais en 1513. En 1514, l'Angleterre est acculée à reconnaître sa défaite. Calais est à nous.

1514-1519 : Diplomatie et administration. S'ensuit une assez longue période de paix, pendant laquelle nous reconstituons nos armées et affermissons notre mainmise sur nos vassaux (la Lorraine est annexée en 1519). Grâce à un emprunt, nous poussons rapidement la promotion des juges.

1519-1539 : L'âge des explorateurs. Nos premiers explorateurs partent outremer. Monsieur de Gonneville découvre la Guadeloupe, où nous installons notre première colonie, et une bonne base pour l'exploration des Caraïbes. Gonneville est vite suivi de Fleury, Verazzano, Parmentier et Cartier. Nous cartographions quasiment tout l'Atlantique et les côtes américaines, mais manquons de conquistadors pour pousser vers l'intérieur, et plus encore de colons pour s'installer. Nous ouvrons tout de même un comptoir à la Tortue. Pendant ce temps, nous évitons soigneusement les guerres et nous offrons même au royaume une Académie digne de son éclat.

Ci-contre
Début de la guerre turque. Nous attaquons Alexandrie pendant que d'Estaing mouille dans le golfe de Tobrouk.

1540-1560 : Les guerres espagnoles. Pendant que le royaume mate des rébellions huguenotes, l'Espagne juge bon de nous déclarer la guerre à nouveau. Mais nous sommes prêts. Faute de bases solides outremer, nous sommes obligés de prendre acte de la destruction de nos quelques comptoirs. En revanche en métropole, tout se passe pour le mieux, grâce à nos alliances et à la valeur de nos troupes. Au traité de paix de 1560, nous obtenons l'Artois.

1560-1571 : La reconstruction. Mais les guerres espagnoles ont coûté cher. Il faut rebâtir les armées. Nous profitons de ce répit pour investir (distillerie en Champagne, Chantier naval en Bretagne). Nous envoyons Villegagnon explorer l'Océan Indien. Enfin, cadeau du ciel, le Concile de Trente se réunit et réforme le catholicisme. Grâce aux colons supplémentaires, nous pouvons désormais planifier une expansion coloniale sérieuse.

1572-1630 : Les guerres hollandaises. Cette période se caractérise par notre première expansion en Amérique du Nord, à partir de Québec, et par l'établissement de comptoirs en Afrique et dans l'Océan Indien. Par ailleurs, nous attaquons les jeunes Pays-Bas et réussissons à leur arracher la Flandre, grâce aux armées d'Henri IV et de Coligny. Ensuite, Champlain explore l'intérieur des Amériques. En 1618, nous attaquons la Hollande pour récupérer le Hainaut, ce qui nous prend quatre ans, car les troupes ennemies, commandées par Maurice de Nassau sont très coriaces. Pendant ce temps, nous développons nos colonies américaines.

1630-1645 : Les frontières naturelles sont atteintes. Cette période voit deux guerres difficiles pour reprendre l'Alsace aux Autrichiens et le Luxembourg à l'Espagne. Comme d'habitude, les combats se passent mieux en Europe qu'outremer. Nous perdons nos bases de la Tortue et de Guantanamo, mais au terme de la paix, le royaume a atteint ses frontières définitives. Nous pouvons désormais nous consacrer à un dessein plus ample : la réalisation de notre empire américain.

1645-1748 : L'empire américain. Evitant soigneusement les guerres inutiles, nous consacrons le siècle de Louis XIV à la construction d'un empire colonial puissant. Une bonne partie de l'Amérique du Nord est à nous, malgré une présence anglaise inquiétante sur la côte Est. L'établissement de nos colonies suit un schéma immuable : pacification de la région, envoi de colons jusqu'à obtenir une ville, garnison, fortifications, administration civile, manufacture.

1748-1770 : Les guerres anglaises. Un tel succès attise évidemment les convoitises. L'Angleterre profite de notre négligence diplomatique pour mettre sur pied une coalition et attaque sauvagement nos colonies. Ses alliés du Palatinat et de Hollande tentent bien quelque chose en Europe, mais les armées du Maréchal de Saxe et de Monsieur de Contades calment rapidement ces défis à notre grandeur. En Amérique, les guerres (trois en tout) sont plus longues et plus difficiles. Nous amassons des armées et Montcalm réussit à prendre d'assaut Charleston, Wilmington et Charlotteville. Les Anglais jettent l'éponge.

1770-1780 : Panser les blessures. Ces guerres anglaises ont été dures, mais désormais notre statut de grande puissance est incontesté parmi nos rivaux européens. Nous passons une décennie à remettre sur pied l'économie et les finances du royaume, avant de songer à quelque réalisation glorieuse qui nous permettrait de finir le siècle avec panache.

1780-1792 : La guerre turque. Tout commence par un hasard. Il se trouve que le territoire de Tobrouk est vacant. Nous y envoyons rapidement un colon, puis l'escadre de l'amiral d'Estaing y débarque aussitôt un premier contingent. Pas de réaction du Turc. Nous passons quelques années à monter en puissance notre colonie égyptienne (fortification de Tobrouk pour y accueillir plus de troupes). Pendant ce temps, nos arsenaux de Toulon travaillent au

COUT DES UNITÉS MILITAIRES EN 1600

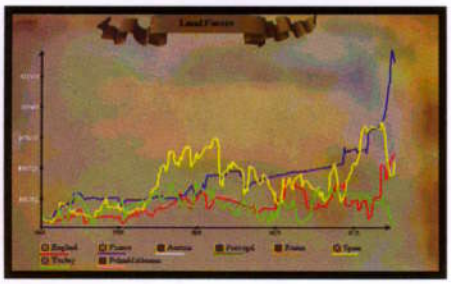
Pays	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
France	13	36	34
Espagne	20	51	66
Autriche	13	36	34
Angleterre	16	43	55
Portugal	12	36	44
Pologne	13	20	68
Russie	4	19	55
Turquie	6	22	61

PROFIL DES COMMANDANTS D'ARMÉE PAR DÉFAUT

Pays	Manoeuvre	Feu	Choc
France	2	1	1
Espagne	1	1	2
Autriche	0	2	2
Angleterre	2	2	0
Portugal	2	0	1
Pologne	1	0	2
Russie	2	0	0
Turquie	3	1	1

maximum. L'objectif est de nous donner une flotte du Levant capable non seulement de défaire le Turc sur mer mais encore de transporter nos corps expéditionnaires en Orient. Au printemps 1785, nos préparatifs sont terminés et nous déclarons la guerre à la Sublime Porte. Pas un prince chrétien ne bouge pour défendre le Turc. Nous attaquons tous azimuts à partir de Tobrouk En décembre Alexandrie tombe et Benghazi est assiégé. En 1786, nous prenons Damiette (à l'est) et Tripoli (à l'ouest). Pendant ce temps, l'escadre de Kuerguelen coule les galères turques dans le golfe de Cagliari. En 1787, nous marchons sur Tunis et la Kabylie à l'ouest et, après avoir pris le Caire, nous envoyons une armée dans le Sinaï et une autre vers le Soudan. En 1788, nous subissons une rude contre-attaque devant Jérusalem. L'escadre de Monsieur de Bougainville disperse les Infidèles au large de Chypre. Nous marchons sur Acre, l'antique place des Templiers.

Ci-dessus
Joubert en Anatolie et M. de Bougainville dans le Bosphore. La victoire française est totale



Ci-dessus
Les puissances militaires en Europe : l'Espagne, le Turc et la France.

1789 : Les arsenaux de France travaillent à plein régime car le désert consomme hommes et chevaux à une vitesse effarante. Mais la Royale suit et nous pouvons ajouter Assouan, Beyrouth, Constantine, Alep, Adana et Khartoum à nos trophées.

1790 : Nous débarquons l'armée du jeune Joubert en Macédoine pour libérer les Balkans du joug turc, ce qu'il fait avec brio. En mars 90, Joubert marche sur Salonique après avoir libéré la Serbie et la Macédoine. Nos armées d'Orient remontent l'Anatolie et convergent vers Constantinople.

1791 : M. de Bougainville disperse les derniers vaisseaux ottomans en Mer Noire. Pour la gloire, Joubert entre à Constantinople. Le sultan, qui nous bombarde de demandes de paix depuis cinq ans a enfin droit à un traité léonin, car Nous sommes bons et magnanimes. ❐

LE ROYAUME DE FRANCE, 1492-1792

	Historique	Europa Universalis IGC 2.0
Bretagne	1514 Annexion par mariage	1507 annexion après subsides
Calais	1558 Siège par Guise	1513 guerre vs Angleterre
Artois	1659 Annexé au traité des Pyrénées	1560 guerre vs Espagne
Lorraine	1648 Vassalisée au traité de Westphalie puis annexée en1735	1506 vassalisée 1519 annexée après subsides
Roussillon	1659 Annexé au traité des Pyrénées	1501 guerre vs Espagne
Franche Comté	1678 Annexée au traité de Nimègues	1542 guerre vs Espagne
Flandres	1678 Annexé au traité de Nimègues	1579 guerre vs Hollande
Hainaut	1678 Annexé au traité de Nimègues	1623 guerre vs Hollande
Savoie	Vassalisée sous Louis XIII	1557 vassalisée
Luxembourg	1659 Annexé au traité des Pyrénées	1645 guerre vs Espagne
Alsace	1681 Annexée par Louis XIV	1630 guerre vs Autriche
Première colonie américaine	1608 Québec fondé par Champlain	1524 Guadeloupe
Premier comptoir africain	1638 Saint-Louis du Sénégal	1532 au Sénégal
Académie	1634 Académie Française	1535 en Ile de France

www.store4war.com

La boutique spécialisée en histoire militaire, défense & sécurité
Livres, wargames, revues

3500 références disponibles

Combat Mission enfin disponible en Europe et en version française !

Sacré meilleur wargame de l'année par tous les magazines de jeux de stratégie US et par VaeVictis, Combat Mission, le jeu tactique ultime sur la Seconde Guerre mondiale, est enfin disponible en France et en version française officielle, en exclusivité sur le site store4war.com. Utilisant un moteur en vraie 3D extraordinaire et un système en tour par tour particulièrement original (attribution des ordres unité par unité "au calme" + résolution des ordre en simultané par un film d'une minute), Combat Mission : Beyond Overlord est consacré au front de l'Ouest 1944-1945.

Prix de vente : 329 FF

Jouable sur PC ou MacIntosh
Version US ou version française complète (jeu + manuel) disponible
Livraison à partir de la France en sept jours maximum.

Store4war est distributeur exclusif Combat Mission pour toute l'Europe, version allemande exceptée.

The War of 1812 (vo) notre prix : 369 F

East Front II (vo + manuel vf) notre prix : 129 F

Rising Sun (vo + manuel vf) notre prix : 129 F

Combat Flight Simulator 2 notre prix : 349 F

Battle of Britain + 12 O'Clock High notre prix : 195 F

Tous les éditeurs wargames PC ou sur carte !

GMT
The Gamers
Decision Games
Avalanche Press
Moments in History
Columbia Games
Clash of Arms, etc.

Battlefront
HPS
SSI
Talonsoft
Microsoft
CDV, etc.

SOPAC Avalanche Press notre prix : 369 F

Fallschirmjaeger (The Gamers) notre prix : 359 F

Strategy & Tactics n° 204 notre prix : 179 F

La bataille d'Orthez (Clash of Arms) notre prix : 495 F

Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues et tous les livres

www.net4war.com

- Annuaire de recherche en défense, géopolitique et histoire militaire
- Base de données en histoire militaire et conflits contemporains
- Analyses et données géopolitiques et stratégiques

le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité

+ de 3000 pages
des centaines d'articles
8000 sites référencés et commentés
consultation gratuite

Nouveau directeur de la rédaction : Théophile MONNIER

POUR COMMANDER

Sur Internet
(paiement sécurisé en 128 bits)
www.store4war.com

Par téléphone 04 42 50 69 83
lundi-vendredi de 9h/12h et 13h30/18h
samedi de 9h à 12h

Par courrier postal
store4war, 5, rue Danton,
13760 Saint-Cannat, France

INFORMATIONS DE LIVRAISON
- prénom & nom
- adresse
- code postal
- ville
- pays

MODE DE PAIEMENT
chèque ou mandat
(francs français ou €)
carte bancaire
n° de carte,
date d'expiration
et signature

PORT en France :
25 F en colieco / 50 F en colissimo
commande > 400 F : GRATUIT !
Etranger : consulter notre site internet

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

NOUVEAU VENU dans la famille des « jeux de stratégie-construction à thème historique »- plutôt orientés Antiquité ces derniers temps (*Pharaon, Zeus...*), *Tropico* propose un changement d'air rafraîchissant, enfin si l'on peut dire !, puisqu'il vous propulsera « Lider Maximo » d'une petite île des Caraïbes, des années 50 jusqu'à aujourd'hui.

Pascal DI FOLCO

TROPICO

VIVA EL PRESIDENTE !

Disons d'emblée que le contexte du jeu est surtout un prétexte pour une ambiance exotique amusante, et qu'il faut prendre cette « simulation de dictature » au second degré, ce qui n'a malheureusement pas été le cas historiquement.

Vous incarnerez donc le nouveau dirigeant d'une île perdue des Caraïbes, et vous pourrez selon votre caractère la mener au développement et à la prospérité, ou sucer la moelle du pauvre peuple opprimé : l'important est de conserver le pouvoir, à vous de voir les moyens pour y parvenir !

SI TU VAS A TROPICO...

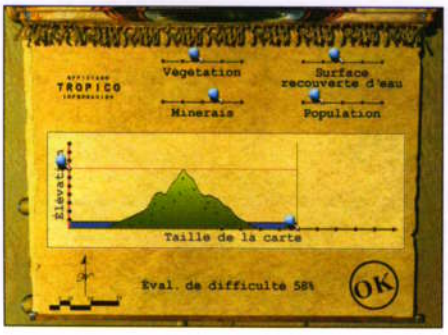
Lors du lancement d'une partie, vous pourrez en effet personnaliser votre leader : ses origines (général putschiste, leader révolutionnaire ou démocrate élu), ses qualités (charisme, finances ou trafic d'alcool...) et des défauts (paranoïaque, joueur ou...sujet aux flatulences !), qui lui donneront un profil économique et politique dont il vous faudra tirer parti. Un démocrate jouera la carte de la liberté pour garder le pouvoir, un financier le développement économique, un militariste la répression, etc...Cela donne déjà un côté « jeu de rôle » très sympathique : pour les plus fainéants, des « leaders par défaut » inspirés de Castro, Papa Doc ou Peron (*Evita*) sont proposés.

Ci-contre
L'écran de paramétrage d'une île aléatoire, celle-ci est très montagneuse, ce qui rendra les constructions plus longues.

Le jeu propose le choix entre une dizaine de scénarios préétablis, chacun centré sur un objectif (reconstruction après un cataclysme, développement orienté vers le tourisme,...), et la génération de cartes « aléatoires », générées cependant selon des paramètres géographiques et politiques au choix du joueur, et permettant aussi le choix des objectifs. Evidemment, toute l'astuce est de bien choisir son profil de gouvernant en fonction des objectifs (ou l'inverse..) !

Comme dans tous les jeux de ce type, l'essentiel de la partie se déroule sur une représentation en 3D isométrique de votre petit paradis tropical, avec une interface simple et pratique pour construire les nombreux types de bâtiments et vérifier les conditions de jeu (zones propices aux types d'activité, pollution, électricité)...

Et il y a de quoi faire, plus de 50 types de bâtiments, dont certains avec des variantes, vous donnent toute latitude pour le développement : habitations (du baraquement à la villa de luxe), fermes (six types de culture, de rentabilité variable selon le terrain et les conditions météo), industries, hôtels et attractions pour touristes, services sociaux et éducation (clinique, lycée), bâtiments militaires pour vous protéger d'éventuels rebelles, églises,



En titre
Après plus de 35 ans et cinq élections gagnées, Salvador Aldente a mené son île à la modernité : électricité, université, caisses de l'Etat pleines, un grand chef !

Ci-dessus
autre méthode, celle de Carlos Crapulos : une loyauté indéfectible des militaires lui permet de tenir l'île sous la terreur, le mot même d' « élections » est proscrit, après 15 ans de règne.

Ci-dessous
...Et les Tropicains en sont globalement satisfaits, mais deux points sont trop faibles : la religion et les soins médicaux. La construction d'une cathédrale et d'un hôpital s'impose !

Ci-dessus
Dans cette île encore peu développée, les touristes sont plutôt mécontents (évaluation 36 sur 100) : normal, l'hôtel jouxte une ferme, et la plage n'est pas encore construite !

Ci-dessus, à droite
pour compléter ce piètre tourisme, une mine est une bonne idée, pour la placer, autant la mettre sur le gisement, facilement repérable en mode info !

bars et discothèques, centrales électriques, chaînes de télévision, tout y est !

Et à la différence de *SimCity*, où le joueur « impulse » le développement mais ne dirige pas complètement, c'est ici à vous de tout faire, vos Tropiquéens ne prenant aucune décision seuls, sauf la construction de cahutes des bidonvilles.

Cela se fait sans micro-gestion excessive, car les fonds et les surfaces sont suffisamment limités pour que vous n'ayez jamais plus de quatre ou cinq constructions par an. Vous pouvez théoriquement donner la priorité à certaines constructions, mais attention : les sims-ouvriers font un peu ce qu'ils veulent, et parfois un bâtiment urgent n'avance pas...

Les choix de développement sont par contre de vrais casse-têtes au niveau stratégique, car que privilégier ? La tendance naturelle est souvent de d'abord investir pour le long terme : industrie, électricité, etc...Mais avec les faibles moyens de départ, cela est bien trop long, et ne marche pas, car il faut du personnel qualifié dans les usines, que vous n'avez pas ou que vous devez « importer » à prix d'or...Et les Tropicains auront vite fait de manifester leur désaccord pour se serrer la ceinture, habiter dans leurs cahutes avec rien à manger, sans loisirs ni même église, et pas de soins ! ! Ce n'est pas un quelconque « Tycoon » que vous jouez, mais un gouvernant qui doit d'abord veiller au bien-être de son peuple – ou au moins s'assurer de l'ordre public par de nombreux postes de police et casernements...

EL PRESIDENTE A DECIDE ...

L'autre aspect important est la gestion des « décrets » : ces lois ou décisions politiques vont de l'arrestation d'un opposant (ou même son exécution...) à la tenue de Jeux Pan-Carribéens, en passant par des décisions de politique étrangère (délégation aux USA ou en URSS, voire alliance), des manipulations financières (encore le compte en Suisse !) et des campagnes de publicité (pour le tourisme) ou de propagande. Ces décrets nécessitent aussi en général des infrastructures : prison, stade, banque, Ministère des Affaires étrangères et télévision dans les cas cités. Ces deux aspects – construction et politique, pour simplifier- se complètent parfaitement, et c'est là la grande réussite du jeu : il faut en permanence faire des choix entre eux pour parvenir à vos objectifs, qui passent toujours par le contrôle de votre population. Celle-ci a de plus tendance à croître rapidement, l'immigration étant importante jusqu'à ce que vous puissiez la contrôler (par un bâtiment idoine), ce qui complique votre tâche, car il faut (au minimum) du travail et de la nourriture pour tous.

Et vos sims-Tropicains (de 50 à 500 sur la carte) sont très précisément représentés : besoins en nourriture, compétences professionnelles, revenus, logement, origine, famille, opinions politiques sont décrits, et vous pouvez même consulter leurs « pensées » – du genre « j'ai trouvé un nouveau travail », « je veux me marier », « j'irais bien boire un coup mais il n'y a pas de pub ». Il est extrêmement amusant de suivre la vie de vos citoyens, de la naissance à la mort, de voir quels besoins sont mal satisfaits, ou de s'apercevoir que le chef de vos armées est marié à la chef des rebelles, qu'il finit par abattre !

Tout cela permet de déterminer leur « bonheur » général, le respect qu'ils portent à leur dirigeant (vous !), et finalement s'ils voteront pour vous ou non aux prochaines élections !

La population de l'île est en effet organisée en factions politiques (militaristes, intellectuels, capitalistes, communistes, religieux, et écologistes), avec chacun un *leader* (qui est un des sims), et tous les Tropicains ont leurs préférences entre ces factions. Et de temps à autre (tous les cinq ans plus ou moins), ils demandent des élections. Vous pouvez refuser (et alors mieux vaut une armée puissante, car la rébellion ne tardera pas !), ou accepter, mais si vous perdez les élections, vous perdez la partie ! Bon, vous pouvez aussi trafiquer les résultats, mais cela fera baisser votre popularité...

Et d'autres façons de perdre sont possibles : prise de votre palais par les rebelles, *putsch* des militaires, ou invasion d'une grande puissance trop mécontente de votre politique... la place de dictateur n'est pas toujours facile !

QUAND C'EST TROP BIEN, C'EST TROPICO ?

Une partie de *Tropico* est donc en permanence un délicat –et passionnant- exercice d'équilibre, et il faut plusieurs parties avant de s'y sentir à l'aise, sans que cela devienne facile pour autant. Car même en essayant d'être complet, il y a encore des choses dont je ne vous ai pas parlé : la gestion des salaires, la logistique et le transport de vos produits, la pollution et les détails du tourisme (sur le principe de *Theme Park*, évidemment très simplifié). Le jeu est vraiment varié !

Comme je l'ai déjà dit, l'interface est facile à prendre en main, et propose un large choix d'affichage d'informations, avec des messages d'aide automatique...De plus l' « almanach » (un carnet regroupant les tableaux et graphiques de synthèse sur la partie) est un des meilleurs outils de ce type auxquels j'ai eu affaire : les graphiques sont paramétrables et assez synthétiques pour ne pas être indigestes, des liens permettent de naviguer entre tous les thèmes (de la synthèse politique aux rapports sur les factions, de là à son leader, ...). Le temps réel est paramétrable, l'année durant de 1 à 10 minutes, et avec un mode pause.

Les graphismes sont superbes, tout est très détaillé même au zoom maximum, et les *sims* en 3D très réussis. Le défilement est cependant poussif sur une config moyenne (même en Direct3D, ce jeu étant un hybride de 2D et de 3D), et on aurait préféré que les bâtiments soient un peu plus couleur locale. Les sons sont parfaits, tout le monde a l'accent sud-américain, et la musique (quatre longs morceaux typiquement latinos) est excellente : pour tout dire, sachez que c'est la seule que j'ai laissée après deux parties depuis... *Icewind Dale* je crois !

La traduction française est presque sans faute, juste quelques contresens comiques (« feu » pour « fire » au sens « virer quelqu'un », et pour « It sucks » je vous laisse deviner...), et même le manuel est correct. Le jeu est très stable- à moins que l'on essaie de le minimiser pour retourner sur le bureau - et a déjà fait l'objet de deux *patches*, compatibles avec la VF, le dernier permettant de créer ses propres scénarios – de façon encore artisanale cependant.

Un très très bon jeu donc, techniquement sans reproche, qui pousse un peu plus loin les limites des jeux de sims, le tout dans une ambiance exotique : Viva Tropico ! ❐

TROPICO

Qualités : Thème amusant, jeu riche, varié et passionnant, graphismes et environnement sonore réussis.

Défauts : lenteurs d'affichage sauf sur grosses configs, gestion des constructions parfois incompréhensible.

SENSIBLEMENT amélioré, *Call To Power 2* obéit aux recettes traditionnelles du genre. Il apporte néanmoins un certain nombre de nouveautés qu'il faut savoir exploiter. Les voici.

CALL TO POWER 2

LE GUIDE DU BATISSEUR D'EMPIRE

Olivier BLANC

Call to Power 2 se distingue avant tout par une gestion globale. Vos choix seront généraux et auront toujours des répercussions à long terme : par exemple, telle avancée scientifique ou telle bataille engendrent tel avantage. Cela doit s'accorder aux objectifs que vous vous êtes fixés.

AU CŒUR DE VOTRE EMPIRE : LES VILLES

La fondation de votre première ville est l'acte de naissance de votre civilisation. Tentez à cette occasion de trouver un site favorable à son installation : de vastes prairies fourniront une nourriture abondante, les forêts et les montagnes permettant pour leur part d'accélérer la production ; la proximité de l'eau est également un plus.

Construisez immédiatement une unité militaire et fortifiez-la. Cela permettra à votre cité de résister aux premiers raids. L'unité de Colons ne sert qu'à fonder des villes. En effet, les infrastructures de cités telles les routes ou les fermes ont été regroupées sous la notion d'aménagements de case. N'hésitez pas à allouer une bonne part de votre production aux travaux publics pour embellir vos villes. Quant aux aménagements des empires ennemis, il est utile de les piller régulièrement. Une simple unité de guerriers suffira pour ce faire, et se repliera en cas de problème. Pour votre part, vous vous protégerez de tels agissements en fortifiant des unités sur les grandes voies de passage.

Autre caractéristique importante de la gestion des villes, les spécialistes. Allouer des spécialistes à tel ou tel domaine est une solution prioritaire pour coordonner vos villes à votre stratégie. Passez vos colons en mode fermier dès le début de la partie ; cette décision est particulièrement efficace si vous jouez sans barbares. A l'occasion de votre expansion, vous fonderez systématiquement vos villes en les intégrant dans un projet de trame urbaine facilitant la défense et les déplacements. Les guerres que vous mènerez à l'avenir en seront facilitées.

Vos villes contrôlent de plus en plus de territoire à mesure de leur croissance, ce qui veut dire que des cités éloignées peuvent voir leurs frontières se rejoindre avec le temps, et que des ressources a priori inaccessibles finissent par ne plus l'être. Evitez donc de construire vos cités trop proches les unes des autres. Pensez alors à la fonction maire. Assignez-lui une priorité. Au maire ensuite d'organiser la production et d'allouer les spécialistes. Le gestionnaire national vous facilitera le contrôle en faisant un récapitulatif de toutes vos cités, vous permettant au passage de corriger d'éventuelles erreurs de vos magistrats. N'hésitez pas à vous servir de ces fonctions et à ne contrôler manuellement que les villes cruciales ce qui vous permettra de vous concentrer sur l'organisation globale.

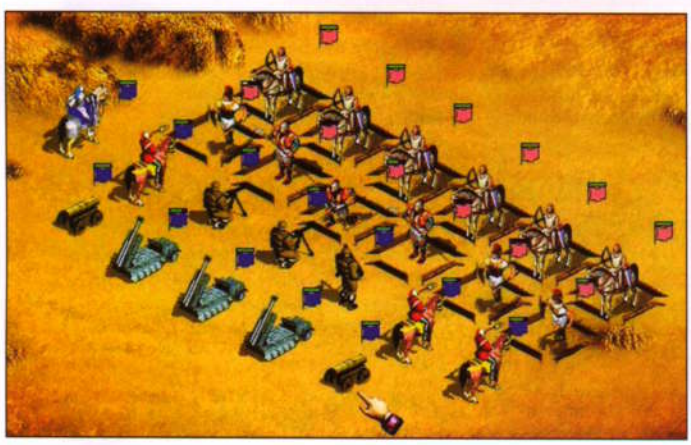
Ci-dessus
Vos premiers colons ont trouvé un site favorable à la construction de votre future ville. Les prairies permettront à votre cité de croître rapidement, et les montagnes seront accessibles plus tard dans la partie.

Ci-dessus
Après avoir construit une unité militaire pour défendre votre ville, partez à la conquête des environs en ayant en tête de former une trame urbaine cohérente. Ici la montagne constituera un obstacle majeur jusqu'au tracé d'une route.

GOUVERNEMENTS ET GESTION GLOBALE

Car le plus important reste le gestionnaire d'empire où sont choisies les grandes orientations du règne. Vous pourrez y changer la nature de votre gouvernement. Le début du jeu favorise une progression Tyrannie-Monarchie-République. Par la suite vous pourrez prendre des voies originales. Le communisme et le fascisme sont pratiques pour mener des guerres mais pénalisent sévèrement la croissance de l'Empire. N'hésitez donc pas à changer de gouvernement de temps en temps.

C'est aussi dans le gestionnaire d'empire que se décident les salaires, les rations et les heures de travail. Les tolérances de vos hommes varient en fonction du régime. Par exemple, n'augmentez pas trop le temps de travail sous une démocratie. Ayez toujours en tête le principe de l'équilibre : si votre empire a besoin d'un sursaut de production, augmentez les heures de travail de vos sujets mais aussi les salaires. Au niveau général, votre Empire pourra également bénéficier des avantages des Merveilles, mais celles-ci ne sont pas décisives. Il y a également les « exploits » : par exemple, le premier joueur à inventer la poudre bénéficie d'un bonus d'assaut sur les villes ennemies pendant une vingtaine de tours. Profitez de ce bonus si vous le pouvez, mais ne bouleversez pas votre stratégie pour autant.



En titre
Fortifiez les zones de contact. ainsi ce dispositif présentant des infrastructures et des unités de renseignements, doublées d'une force de contre-attaque placée en arrière.

Ci-contre
Voici une armée équilibrée avec un rare avantage technologique : l'artillerie mobile. L'infanterie tient le terrain tandis que les cavaliers débordent l'adversaire.

Ci-contre
Vos scientifiques viennent d'inventer une arme redoutable : les chars. Profitez vite de votre avantage technologique pour écraser les villes ennemies ! Dans le cas présent, Delphes tombera avec des pertes minimales pour l'attaquant.

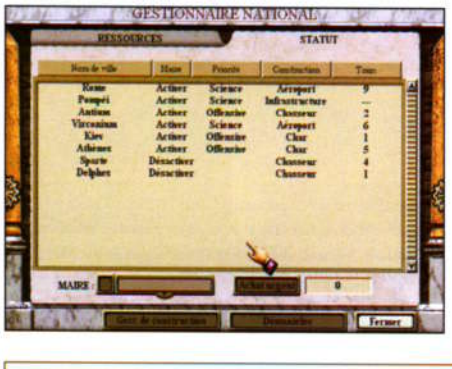
A droite
Les filiales font partie de ces unités spéciales qui certes ne vous donne pas de résultats décisifs, mais vous permettent néanmoins de saper votre adversaire. Ici un peu de publicité abaisse le moral d'Argos.

COMMERCE, SCIENCE ET DIPLOMATIE

Le commerce peut donner un coup de pouce à votre empire. Les biens commerciaux n'ont plus tous la même valeur : celle-ci fluctue en fonction de la distance avec la cité destinataire et de la rareté du bien. Reste que les problèmes de trésorerie ne sont pas fréquents et que le commerce n'est qu'un pis-aller. La science est beaucoup plus importante. 20% environ des progrès de *CTP2* sont originaux, mais vous observerez qu'obtenir une avancée technologique décisive par rapport à vos adversaires est difficile. L'enjeu de la science est davantage d'orienter votre stratégie que de donner un ascendant direct. Lorsque vous venez d'inventer une unité de choc, profitez au maximum des quelques tours de supériorité dont vous disposez. Orientez immédiatement vos villes vers la production en masse de l'unité et frappez vos ennemis sans tarder. Les tours de croissance perdus seront largement compensés par les gains territoriaux engendrés.

Le concept de frontières dans CTP offre une certaine base au jeu diplomatique. La diplomatie a été bien améliorée depuis le premier opus, avec l'apparition de nouvelles propositions et contre-propositions qui rendent la joute diplomatique tendue. Surtout, le ton employé devra s'accorder avec la puissance adverse pense de vous. La diplomatie peut être un bon moyen d'acheter les nations faibles à bas prix. Pour autant, les négociations sont difficiles et les réactions de l'IA pas toujours logiques. Pas plus que la science ou le commerce, la diplomatie ne semble donc en mesure d'emporter la décision.

Ci-dessous
Lorsque votre Empire devient vaste, utilisez le Gestionnaire national pour planifier vos opérations. Prenez en manuel seulement les villes frontalières « à risque », comme Sparte et Delphes ici.



L'INEVITABLE GUERRE

Les guerres seront inévitables et précoces. Vaincre militairement reste le moyen le plus commun de gagner. Avant d'engager le combat, quelques règles simples : attaquez groupés (gestionnaire d'armée), et renseignez-vous sur l'adversaire avant l'engagement (espions). En attaque, disposer d'une armée de réserve est un plus indéniable pour forcer la décision. Si vous disposez d'unités de tir, affaiblissez votre ennemi avant le contact. Vient le combat proprement dit, avec quelques innovations. Par exemple, la caractéristique d'armure empêche une unité de hoplites d'être un danger pour une unité de chars, ce qui rend le jeu un peu plus réaliste. En contrepartie, certaines unités avec un fort blindage (comme le char) viennent déséquilibrer le jeu ; à vous d'en profiter !

Dans *CTP* les unités spéciales déséquilibraient sévèrement le jeu. Dans *CTP2* cette tendance est accentuée avec l'apparition de l'« éco-ranger ». Note positive : les unités non-conventionnelles se repèrent désormais toutes entres-elles, évitant au joueur de lancer des recherches fastidieuses pour développer tel type de « contre-unité ». Les filiales par exemple peuvent drainer une partie de la production d'une ville ennemie par l'accord de franchises, et l'IA se laisse souvent faire. L'esclavage pour sa part se révèle une solution facile (et amorale) à vos problèmes de production, d'autant que l'abolitionniste n'est pas très efficace. N'hésitez pas à faire usage de ces unités qui permettent d'affaiblir sournoisement vos adversaires, elles sont l'un des points les plus originaux du jeu.

Pour finir, il faut rappeler que dans *CTP2* la part belle est donnée au futur. Le plan « espace » a été supprimé, mais une nouvelle unité apparaît : la « navette spatiale », qui vous permet de transporter des unités d'un bord de carte à l'autre en quelques tours. Mais à ce stade du jeu un Empire à souvent déjà pris l'ascendant, et peut construire un grand nombre de ces unités futuristes que *CTP2* semble affectionner plus que de raison. A vous de faire en sorte que l'Empire en question soit le vôtre ! ❐

Ci-dessus
Dès lors que votre Empire dispose de quelques villes, des revenus supplémentaires par le commerce deviennent possibles. La création de routes commerciales est de plus très simple.

Ci-dessus
Inutile de faire la guerre à tout le monde en même temps... Il n'aura fallu aux Etats-Unis que quelques pièces pour rentrer dans votre jeu. La Russie s'est faite davantage désirée.

Gouvernement	Maximum de villes	Croissance	Production	Commerce	Recherche scientifique	Economie	Fidélité nationale	Lutte anti-pollution	Entretien militaire	Loi martiale
Anarchie	NA	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie	Anarchie
Tyrannie	10	Très lente	Très faible	Très faible	Très faible	Très faible	Apathie	Aucune	Moyen	Dure
Monarchie	20	Lente	Faible	Moyen	Faible	Faible	Indifférence	Aucune	Moyen	Stricte
République	20	Moyenne	Moyenne	Faible	Moyenne	Faible	Indifférence	Aucune	Elevé	Aucune
Démocratie	35	Rapide	Moyenne	Moyen	Intense	Moyenne	Loyauté	Stricte	Elevé	Aucune
Théocratie	20	Moyenne	Faible	Intense	Faible	Moyenne	Loyauté	Aucune	Elevé	Souple
Communisme	35	Moyenne	Très élevée	Intense	Faible	Faible	Dévouement	Aucune	Minime	Modérée
Fascisme	35	Lente	Elevée	Faible	Faible	Faible	Fanatisme	Souple	Minime	Modérée
Technocratie	45	Moyenne	Elevée	Très intense	Très intense	Moyenne	Loyauté	Modérée	Bas	Souple
République corpo.	45	Rapide	Elevée	Moyen	Intense	Très forte	Loyauté	Souple	Moyen	Aucune
Ecotopie	60	Très rapide	Moyenne	Intense	Intense	Forte	Dévouement	Sévère	Moyen	Aucune
Démocratie virtuelle	60	Rapide	Elevée	Très intense	Très intense	Très forte	Loyauté	Stricte	Coûteux	Aucune

L'Europe est à l'honneur dans ce dernier logiciel de Rage Software. *Eurofighter* met en scène une coalition occidentale en Islande, menacée par les troupes de l'ancien bloc soviétique. Plusieurs escadrilles équipées du Typhoon, dernier né de l'industrie aéronautique occidentale (hors France) devront assurer l'essentiel de la défense aérienne, face aux MiG-29 et Su-27.

EUROFIGHTER TYPHOON

Eric TENG

L'installation du CDRom est aisée, bien que la version testée présente des *bugs* avec certaines cartes graphiques. C'est le cas de la GE Force qui pose des problèmes de transparences de textures. Espérons que cela soit réglé dans la version définitive.

Le menu propose une partie en temps de paix (entraînement), une en temps de guerre et un mode multi-joueur. Ici, les modes classiques « partie unique » et « campagne » sont confondus : toute partie est engagée de facto dans un mode campagne dynamique. Autre particularité, vous incarnez une équipe de six pilotes, hommes ou femmes que vous aurez pris soin de sélectionner au début de votre campagne, en fonction de ses points forts et faiblesses, c'est a vous de former la meilleure équipe. On retrouve un mode de jeu en temps réel similaire à celui de *B17* où l'on peut laisser agir l'équipage et choisir l'instant où l'on prend la main. Le joueur peut donc basculer à loisir d'un pilote à un autre.

La vie de ceux-ci, réglée par les parties de billard, les briefings, les vols et autres séjours à l'hôpital est finalement très lassante car présentée par le même nombre très limité d'animations, qui sont sans aucun intérêt et surtout sans que l'on puisse les abréger ! Les graphismes sont malgré tout assez soignés, bien que toutes les nationalités volent sur le même avion aux couleurs anglaises. La modélisation des extérieurs et des objets est à la hauteur du standard actuel, bien que l'Islande soit un peu terne et monotone, et le ciel toujours voilé par des couches de stratus d'épaisseur nulle, étagées à différentes altitudes. Dommage, cela manque réellement de variété!

Le modèle de vol est juste correct et le jeu manque réellement de finesse, tant au niveau des commandes de vol que des commandes de tir. Le palonnier n'a aucune action, le taux de roulis est trop important alors que le tangage est d'une lenteur extrême. Les effets des voiles rouges ou noirs sont réduits, le tableau de bord n'est pas lisible. Toutes les données de vol et les échos radar sont affichés dans le casque et donc visible à chaque instant, quelle que soit l'orientation de votre tête.

En titre : **L'Eurofighter est très finement modélisé, ce n'est pas le cas des autres appareils.**

Ci-dessus : **Le cockpit est indigent, tout se passe comme si l'affichage se faisait sur la visière de votre casque.**

Question armement, deux modes radar sont disponibles, l'un utile à la navigation, affiche les *waypoints*, l'autre les échos radars. La machine gère complètement les différents modes et pour tirer un missile, il suffit d'attendre la sélection d'une cible et d'appuyer sur la détente. On est très loin du réalisme de *Falcon 4* ou *F/A-18 E* !

Malgré tout, *Eurofighter Typhoon* est une bonne introduction au combat aérien moderne car facile à prendre en main. Il permettra au novice de se faire rapidement plaisir à piloter des jets et à abattre ses premières cibles. Ce jeu est par contre à éviter si l'on recherche le réalisme ! ❐

EUROFIGHTER TYPHOON

Qualités : Apprentissage et interface faciles, modélisation 3D de l'Eurofighter.

Défauts : Rythme des animations crispant, modèle de vol et de radar simplistes.

AIR COMMAND 3.0

Shrapnel Games, propose ici un petit simulateur de contrôle aérien. Il s'agit de simuler le contrôle aérien civil d'un des grands pôles aéroportuaires européens, dont Paris, ou nord-américain. Le but est simple, assurer le transit, les atterrissages et décollages dans l'espace aérien dont vous avez la charge, en évitant les « *near miss* » (proximité dangereuse) et les collisions. Le jeu s'arrête lorsque tous les appareils sont parvenus à bon port ou tout simplement à la première collision aérienne.

Plusieurs options permettent de moduler la difficulté du jeu. Il n'existe par contre aucun mode de « campagne », les parties sont donc uniques et sans suite. En tant que contrôleur aérien, les instruments dont vous disposez sont un écran radar et une radio. Le premier positionne les aéronefs dans l'espace aérien, la seconde vous permet de donner vos directives.

L'interface, qui fait appel grandement à la souris est remarquablement simple et permet de maîtriser le processus rapidement. Le jeu apporte, malgré de grandes simplifications (pas de gestion du vent, routes à 45° près, pas de couloirs imposés) une bonne idée du travail effectué par les aiguilleurs du ciel, et du stress éprouvé à leur poste.

Loin des sentiers battus, ce logiciel sans prétention constitue une bonne introduction au contrôle aérien, à réserver toutefois aux accros du vol civil ! Commande uniquement chez www.shrapnelgames.com

EUROPA UNIVERSALIS

1492-1792

- "Du jamais vu dans le jeu PC à thème historique !"
  Vae Victis
- Recommandé par Historia

La destinée de l'Europe est entre vos mains

De Christophe Colomb à Napoléon, prenez en main la destinée d'une nation pendant trois siècles.

Dirigez sa vie politique - diplomatie, économie, guerre, exploration et colonisation - et menez-la au triomphe.

- 90 nations différentes à contrôler et plus de 800 provinces à coloniser sur une carte couvrant le monde.
- Plus de 200 événements historiques qui influencent le déroulement de vos actions.
- 9 scénarios regroupant plus de 500 missions. Un système dynamique de création de missions vous assure de nombreuses heures de jeu.
- Mode multijoueur : jusqu'à 8 joueurs peuvent s'affronter en réseau ou sur Internet.

paradox entertainment

www.europa-universalis.com

© et ® Paradox Entertainment AB. Distribué en France par Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés.
Europa Universalis est tiré du jeu de plateau du même nom crée par Azure Wish et Philippe Thibaut

histoire sur le câble et sur TPS

Ubi Soft ENTERTAINMENT